



Sachstand

Die Lootbox im deutschen Recht und im europäischen Vergleich Ein Überblick zur Regulierung im Online-Gaming

Die Lootbox im deutschen Recht und im europäischen Vergleich

Ein Überblick zur Regulierung im Online-Gaming

Aktenzeichen: WD 1 - 3000 - 019/24; WD 7 - 3000 – 060/24
Abschluss der Arbeit: 14.10.2024 (zugleich letzter Abruf der Internetquellen)
Fachbereiche: WD 1: Geschichte, Politik und Kultur (Gliederungspunkte 5 und 10)
WD 7: Zivil-, Straf- und Verfahrensrecht, Medienrecht, Bau und
Stadtentwicklung (Gliederungspunkte 2 bis 4, 6 bis 9)

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	5
2.	Wirtschaftliche Bedeutung von Computer- und Videospielen in Deutschland	5
3.	Zusammensetzung der Spielerschaft nach Alter und Geschlecht	6
4.	Lootbox – Einführung	6
4.1.	Definition	6
4.2.	Virtuelle Gegenstände	7
4.3.	Zufallselement	7
4.4.	Verbindung der virtuellen Gegenstände mit dem Spiel	8
4.5.	Sekundärmärkte für virtuelle Gegenstände	8
5.	Jugendschutzrecht	8
5.1.	Rechtsgrundlagen und Anwendungsbereich	8
5.2.	Regelungen im Jugendschutzgesetz	10
5.2.1.	Kennzeichnungsverfahren	11
5.2.2.	Prüfungsreihenfolge und Deskriptoren	12
5.3.	Regelungen im Jugendmedienstaatsvertrag	12
6.	Glücksspiel	14
6.1.	Regelungssystematik des Glücksspiels in Deutschland	14
6.2.	Definitionen	14
6.2.1.	Definition des Glücksspiels in § 3 GlüStV 2021	14
6.2.2.	Definition des Glücksspiels in der Rechtsprechung	14
6.2.3.	Einheitlicher Glücksspielbegriff	16
6.3.	Tatbestandsmerkmale	17
6.3.1.	Spiel	17
6.3.2.	Zufallsabhängigkeit	17
6.3.3.	Nicht unbeträchtlicher Einsatz	18
6.3.4.	Gewinnchance	18
6.3.5.	Totalverlust	19
6.4.	Zwischenfazit	19
7.	Zivilrecht	20
7.1.	Kauf gem. § 453 Abs. 1 Var. 2 BGB	20
7.2.	Nichtigkeit, Schutz von Minderjährigen und Rückabwicklung	20
7.3.	Weitere Regelungen zugunsten von Verbrauchern	21
8.	Lauterkeitsrecht	21
8.1.	Unlautere geschäftlicher Handlungen	21
8.2.	Aggressive geschäftliche Handlungen	22

8.3.	Irreführende geschäftliche Handlungen	23
9.	Gewerberecht	23
10.	Europäischer Vergleich	23
10.1.	Österreich	25
10.2.	Niederlande	25
10.3.	Belgien	26
10.4.	Spanien	27
10.5.	Frankreich	28
10.6.	Schweden	28
10.7.	Irland	29
10.8.	Polen	30
10.9.	Dänemark	30
10.10.	Norwegen	30
10.11.	Großbritannien	31

1. Einleitung

Auftragsgemäß wird der Frage nach Regelungen zu Lootboxen im deutschen Recht nachgegangen. Dazu werden einschlägige Normen in jugendschutz-, glücksspiel-, zivil-, lauterkeits- und gewerblichem Kontext dargestellt.¹ Ergänzend wird auf vergleichbare Regelungen in anderen europäischen Ländern eingegangen.

Mit der europarechtlichen Regulierung von Lootboxen befasst sich ein weiterer Sachstand des Fachbereichs Europa (Aktenzeichen EU 6 - 3000 - 038/24).

2. Wirtschaftliche Bedeutung von Computer- und Videospiele in Deutschland

Die wirtschaftliche Bedeutung von Computer- und Videospiele in Deutschland ist erheblich und wachsend: Nach Wachstumssprüngen von 32 % bzw. 17 % in den Jahren 2020 und 2021 stabilisierte sich das Wachstum nach dem Ende der Pandemie – im Gegensatz zu vielen anderen Ländern – und verzeichnete eine Steigerung von lediglich ein Prozent.²

Die Ausgaben für Games-Käufe, In-Game-Käufe und In-App-Käufen entwickelten sich wie folgt:³

Jahr	Umsatz in Mrd. €
2019	3,415
2020	4,584
2021	5,448
2022	5,518

1 Lober, Andreas / Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen, MMR 2024, 651.

2 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V: Jahresreport der deutschen Games-Branchee 2023, S. 7. Abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf.

3 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V: Jahresreport der deutschen Games-Branchee 2023, S. 17. Abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf.

3. Zusammensetzung der Spielerschaft nach Alter und Geschlecht

Nach Angaben des Branchenverbandes spielten 2022 58 % der 6- bis 69-jährigen Bundesbürger Games. Davon waren 48 % weiblich. Das Durchschnittsalter der Spieler betrug 37,9 Jahre. 22 % der Spieler waren minderjährig.⁴

Die Altersstruktur der Spieler im Einzelnen:⁵

Alter in Jahren	prozentualer Anteil
6-9	8 %
10-19	16 %
20-29	14 %
30-39	18 %
40-49	15 %
50-59	18 %
60-69	12 %

4. Lootbox – Einführung

4.1. Definition

“Lootboxen sind virtuelle Kisten, die entgeltlich⁶ erworben werden können und eine zufällige Auswahl von unterschiedlich seltenen, virtuellen Gegenständen für ein Computerspiel enthalten.”⁷

Neben dem Erwerb können Lootboxen auch dadurch erlangt werden, dass sie im Spiel freigeschaltet, gefunden oder geschenkt werden.⁸ Der Erwerb ist entweder direkt mit echtem Geld

4 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 11. Abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf.

5 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 12. Abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf.

6 Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf entgeltlich erworbenen Lootboxen. Daneben können Lootboxen auch dadurch erlangt werden, dass sie im Spiel freigeschaltet, gefunden oder geschenkt werden.

7 Nickel, Moritz; Feuerhake, Jan; Schelinski Tobias: Lootboxen in Computerspielen – Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586ff (586).

8 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3686).

möglich oder erfordert zunächst einen Umtausch in eine In-Game-Währung.⁹ Prägendes Element der Inhalte von Lootboxen ist regelmäßig der Zufall, denn für die Spieler ist die konkrete Ausgestaltung der zu erwerbenden Spielgratifikation vor Öffnung der Lootbox nicht absehbar.¹⁰ Erst beim Öffnen der Lootbox wird erkennbar, welcher konkrete Inhalt erworben wurde.

4.2. Virtuelle Gegenstände

Virtuelle Gegenstände, sog. „items“, sind zentrale Bestandteile vieler Computer- und Videospiele¹¹ (im Folgenden: Spiele). Zu diesen Gegenständen gehören beispielsweise Waffen oder Hilfsmittel aller Art, die den Spielerfolg mehr oder minder erhöhen. Kleidungsstücke, die das Aussehen des Spielers verändern, etc.¹² Mitunter erfüllen solche kostenpflichtigen Zusatzinhalte als verschönernde Items auch nur eine kosmetische Funktion,¹³ um optisch (Skins) oder akustisch (Sounds oder Anouncer) ansprechend(er) zu erscheinen.¹⁴

Solche virtuellen Gegenstände befinden sich oft in sogenannten „Lootboxen“. Diese Lootboxen sind „digitale ‚Schatzkisten‘“¹⁵ und kommen in verschiedenen Ausprägungen vor.¹⁶ Diese Arbeit befasst sich schwerpunktmäßig mit Lootboxen, die – direkt oder indirekt durch sog. In-Game-Währungen¹⁷ – von dem Spieler mit echtem Geld erworben werden.

4.3. Zufallselement

In der Regel weiß der Spieler, welche virtuellen Gegenstände – z.B. einen Zauberstab, einen Haufen Gold, eine kleine Keule, einen Blumenstrauß oder das höchst begehrte, fast allmächtige

-
- 9 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586.
- 10 Hollering, Jörg, in: Heintschell-Heinegg, Bernd / Kudlich, Hans (Hrsg.): BeckOK StGB, 62. Edition, C.H.BECK München 2024, § 284 StGB Rn.11.
- 11 Dazu gehören beispielsweise Spiele, die auf Spielekonsolen oder auf mobilen Endgeräten (z.B. Handys) gespielt werden.
- 12 Scheying, Michael: Lootboxen in Videospiele als separates Glücksspiel. ZfWG 2018, 114ff (114); Lober, Andreas; Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel – Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen. MMR 2024 651ff (651).
- 13 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (181).
- 14 Bringmann, Carsten / Mittermeier, Ines / Löcken, Fabian: Gambling vs. Gaming: (Regulierungs-)Freie Fahrt für Lootboxen, DLC & Co.? ZfWG 2023, 140.
- 15 Lober, Andreas; Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel – Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen. MMR 2024 651ff (651).
- 16 Scheying, Michael: Lootboxen in Videospiele als separates Glücksspiel. ZfWG 2018, 114ff (114).
- 17 Einige Lootboxen können durch eine direkte Geldzahlung – z.B. über Zahlungsdienstleister wie PayPal – erworben werden. Andere dagegen können nur durch eine Zahlung mit der spielimmanenten Währung erworben werden, die ihrerseits durch direkte Geldzahlungen oder im Einzelhandel gekaufte Guthabekarten erworben werden können. Lootboxen, die der Spieler durch einen vom monetären Einsatz unabhängigen Spielerfolg oder durch Schenkung erwerben kann, werden in dieser Arbeit nur am Rande behandelt.

Schwert – eine Lootbox enthalten kann. Er weiß aber zum Zeitpunkt des Kaufes nicht, welchen konkreten Gegenstand die Lootbox, die er erwerben will, enthält.¹⁸ Dieses erfährt er erst nach dem Kauf.

Der tatsächliche Inhalt der Lootbox hängt vom Zufall ab. Der Spieler kann nicht beeinflussen, welchen Gegenstand er durch den Kauf erwirbt. Der Inhalt der Lootbox wird zufällig durch einen Algorithmus bestimmt.¹⁹

4.4. Verbindung der virtuellen Gegenstände mit dem Spiel

Die erworbenen virtuellen Gegenstände sind untrennbar mit dem Spiel verbunden. Wenn die Spielewelt also aus irgendwelchen Gründen endet, gehen auch sie unter.²⁰

4.5. Sekundärmärkte für virtuelle Gegenstände

In diesem Zusammenhang sei noch darauf hingewiesen, dass für diese virtuellen Gegenstände in bestimmten Fällen ein Sekundärmarkt besteht: Auf speziellen Verkaufsplattformen oder auch bei Internet-Auktionshäusern werden diese virtuellen Gegenstände gehandelt.²¹

5. Jugendschutzrecht

5.1. Rechtsgrundlagen und Anwendungsbereich

Die relevanten jugendschutzrechtlichen Normen zur Regulierung von Lootboxen ergeben sich aus dem Jugendschutzgesetz des Bundes (JuSchG) und dem Jugendmedienstaatsvertrag der Länder (JMStV). Beide Regelungsregime sehen für die jugendschutzrechtliche Beurteilung von digitalen Spielen Kennzeichnungs- bzw. Altersfreigabe-Verfahren vor. Die Verfahren sind allerdings nicht deckungsgleich.²²

Das Verfahren im JuSchG richtet sich nach § 14 Abs. 6 JuSchG. In der Praxis wird dieses durch die obersten Landesbehörden gemeinsam mit Organisationen der freiwilligen Selbstkontrolle

18 Dies gilt nicht, wenn der Spieler mit einem Röntgenblick den Inhalt der Lootbox identifizieren kann. Diese Sonderfälle sind nicht Gegenstand der Arbeit.

19 Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 180f. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

20 Lober, Andreas; Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel – Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen. MMR 2024 651ff (651).

21 Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 203. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

22 Bringmann/Mittermeier/Löcken: Gambling vs. Gaming: (Regulierungs-) Freie Fahrt für Lootboxen, DLC & Co.? ZfWG 2023, 140 (148).

(Bsp. USK, FSK) durchgeführt.²³ Entscheidendes Kriterium für die Beurteilung eines Spielprogramms, ist eine „entwicklungsbeeinträchtigende“ Wirkung (§ 14 Abs. 1 JuSchG) des Spiels auf Kinder und Jugendliche. Neben Inhaltsrisiken (§ 10b Abs. 1 JuSchG), können gem. §§ 10 b Abs. 2, 3 JuSchG für die Beurteilung eines Spiels auch sog. „außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums“ (Nutzungsrisiken) herangezogen werden (S. unten).²⁴ Die Verwendung von Lootboxen stellt ein solches Nutzungsrisiko dar.²⁵ Eine Regulierung von Lootboxen nach dem Kennzeichnungsverfahren des JuSchG ist folglich möglich.²⁶

Das Verfahren des JMStV richtet sich nach § 5 JMStV. Im Unterschied zu den Regelungen des JuSchG, können im Rahmen dieses Verfahrens nur Inhaltsrisiken, aber keine Nutzungsrisiken bei der Beurteilung von Spielen berücksichtigt werden. Lootboxen bleiben folglich im aktuellen Verfahren nach § 5 JMStV unberücksichtigt.²⁷

Das JuSchG hat 2021 eine umfangreiche Novellierung erfahren, durch die eine einheitliche Regelung des Jugendmedienrechts angestrebt wurde.²⁸ Bezüglich der Regulierung von digitalen Diensten (nach alter Fassung sog. „Telemedien“), insbesondere von Online-Spielen, ist allerdings umstritten, welches Gesetz zur Anwendung kommt. Grundsätzlich nimmt das Gesetz in § 1 eine Abgrenzung zwischen digitalen Diensten und Trägermedien anhand der Art ihrer Verbreitung vor.

Nach wohl herrschender Literaturmeinung fallen unter die Regelungen des JuSchG nur digitale Spiele auf Datenträgern und Programme der Bildschirmspielgeräte (nur Trägermedien). Zudem findet das JuSchG über den § 14a JuSchG Anwendung auf Spieleplattformen für die eigenen oder zu eigen gemachten Inhalte.²⁹ Online-Spiele, welche keine Spieleplattformen iSd. § 14a JuSchG sind, fallen dagegen nach dieser Auffassung nicht unter das JuSchG, sondern weiterhin unter § 5 JMStV (So bei *Liesching* und *Wittig*).³⁰ Eine gegenteilige Ansicht vertritt *Helmke*: „Mit der JuSchG-Novelle wurde der Anwendungsbereich des Gesetzes daher durch § 1 Abs. 1a JuSchG auf Telemedien ausgeweitet – lediglich der Rundfunk verbleibt im Anwendungsbereich des JMStV.“

23 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 14 JuSchG, Rn. 59.

24 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 10b JuSchG, Rn. 4.

25 Liesching, Marc: Rechtskonformität von Lootboxen nach glücksspiel- und jugendschutzrechtlichen Anforderungen, ZUM 2024, 92 (98).

26 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (181 f.).

27 Liesching, Marc: Rechtskonformität von Lootboxen nach glücksspiel- und jugendschutzrechtlichen Anforderungen, ZUM 2024, 92 (98).

28 Deutscher Bundestag: Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes, Drucksache 19/24909, 2020, S. 1. Abrufbar unter: <https://dserver.bundestag.de/btd/19/249/1924909.pdf>.

29 Bringmann/Mittermeier/Löcken: Gambling vs. Gaming: (Regulierungs-) Freie Fahrt für Lootboxen, DLC & Co.? ZfWG 2023, 140 (147).

30 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 14 JuSchG, Rn. 10; Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (182).

Folglich können sowohl Videospiele, die auf Trägermedien verbreitet werden, als auch Online-Spiele nach dem JuSchG bewertet werden, was zu deutlich mehr Konsistenz im Altersfreigabeverfahren führt.³¹

Für eine restriktive Auslegung des Anwendungsbereichs, spricht, dass die §§ 12, 14, 14a JuSchG nur von „Bildträgern“, „Spielprogrammen“ und „Spielplattformen“ sprechen, aber gerade nicht von Telemedien, bzw. digitalen Diensten (Wortlaut seit Erlass des Gesetzes zur Durchführung der Verordnung (EU) 2022/2065). Dies spricht dafür, dass das JuSchG zwar grundsätzlich Anwendung auf alle „Trägermedien und digitale Dienste“ (§ 1 Abs. 1 a JuSchG) findet, für digitale Spiele allerdings ein spezieller Anwendungsbereich gilt, der digitale Dienste außerhalb der Regelungen des § 14 a JuSchG unberührt lässt. Für diese Ansicht spricht weiterhin der Wortlaut der Kompetenzabgrenzungsnorm des § 16 S. 2 JuSchG: „Die an die Inhalte von digitalen Diensten zu richtenden besonderen Anforderungen ergeben sich aus dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“.³²

Folglich könnten Lootboxen im Rahmen des Kennzeichnungsverfahren nach §§ 14, 14a JuSchG nur bei Trägermedien und Spielplattformen berücksichtigt werden. Auch die in § 14 Abs. 9 JuSchG normierte „entsprechende“ Anwendung der Kennzeichnungspflicht nach §§ 14 Abs. 1-6, 8 JuSchG auf digitale Dienste stellt gerade keine Kennzeichnungspflicht für Online-Spiele außerhalb von Spielplattformen dar. Vielmehr handelt es sich um eine fakultative Möglichkeit für Anbieter, Online-Spiele freiwillig nach den Vorgaben des JuSchG kennzeichnen zu lassen. Die Norm korrespondiert mit § 12 S. 2 JMStV, der ebenfalls nur ein fakultatives Kennzeichnungsverfahren für Telemedien vorsieht.³³

Für eine weite Auslegung des Anwendungsbereichs spricht zwar das im Entwurf der Bundesregierung erklärte Bestreben, eine einheitliche Regelung des Jugendmediensrechts zu schaffen.³⁴ Allerdings ergibt sich aus der tatsächlichen Formulierung des Gesetzes (vgl. § 16 S. 2 JuSchG), dass mit Rücksichtnahme auf die Kompetenzen der Länder letztendlich von einer solchen einheitlichen Regelung abgesehen wurde.³⁵

5.2. Regelungen im Jugendschutzgesetz

Nach einhelliger Meinung sind Lootboxen grundsätzlich bei der Prüfung von Spielen auf „entwicklungsbeeinträchtigende“ Elemente nach dem JuSchG zu berücksichtigen. Dies stellt die im Stufenmodell des JuSchG angelegte mildere Maßnahme gegenüber der Einstufung als

31 Helmke, Jan Torben: Lootboxen in Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Perspektive, CR 2024, 254 (256) Rn. 14.

32 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (182).

33 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 14 JuSchG, Rn. 82; Hopf, Kristina / Braml, Birgit: Die Entwicklung des Jugendmedienschutzes 2019, ZUM 2020, 312 (318).

34 Deutscher Bundestag: Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes, Drucksache 19/24909, 2020, S. 1. Abrufbar unter: <https://dserver.bundestag.de/btd/19/249/1924909.pdf>.

35 Liesching, Marc in: Häberle, Peter (Hrsg.): Erbs/Kohlhaas, Strafrechtliche Nebengesetze, 252. EL, C.H.BECK München 2024, § 16 JuSchG Rn. 3.

„jugendgefährdend“ iSd. § 18 Abs. 1 JuSchG dar. Lootboxen erreichen nicht die erforderliche Beeinträchtigungsschwere, um sie in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Erforderlich wäre dafür beispielsweise die Darstellung von Gewalthandlungen wie „Mord- und Metzelszenen“.³⁶ Vielmehr ist es das Altersfreigabeverfahren nach § 14 Abs. 6 JuSchG, welches „das zentrale Instrument des Jugendschutzrechts dar[stellt], da Filme oder Spielprogramm nach § 12 Abs. 1 JuSchG nur in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie eine Alterskennzeichnung nach § 14 Abs. 2 JuSchG erhalten haben.“³⁷

5.2.1. Kennzeichnungsverfahren

„Während § 10b Abs. 1 JuSchG weniger einschlägig im Bereich der Lootboxen ist, da diese wohl keines der dort genannten Merkmale erfüllen, kommt § 10b Abs. 2 und 3 JuSchG eine größere Bedeutung zu. So können nach § 10b Abs. 2 JuSchG bei der Beurteilung einer Entwicklungsbeeinträchtigung auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden, wenn diese einen auf Dauer angelegten Bestandteil des Mediums darstellen und eine abweichende Gesamtbeurteilung über eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2a JuSchG hinaus rechtfertigen.“³⁸

Die in § 10 b Abs. 2 JuSchG genannten Nutzungsrisiken werden in § 10 b Abs. 3 JuSchG konkretisiert³⁹: „Des Weiteren sind gem. § 10b Abs. 3 JuSchG nach konkreter Gefahrenprognose als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen unter Einbeziehung etwaiger Vorsorgemaßnahmen i.S.d. § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG angemessen zu berücksichtigen. Hierzu zählen u.a. Risiken durch glücksspielähnliche Mechanismen. Demzufolge sollen auch Spielelemente bei der Bewertung berücksichtigt werden, die zwar nicht unter das Verbot des Glücksspielrechts fallen, aber die Einstellung von Minderjährigen zur Teilnahme an Glücksspielen beeinträchtigen, wie z.B. Spielinhalte, die zu einer Gewöhnung an Glücksspiel führen können. Minderjährige sollen zudem vor finanziellen Risiken geschützt werden, indem Kauffunktionen berücksichtigt werden. Solche ‚Interaktionsrisiken‘ könnten daher zu höheren Altersfreigaben von Spielen führen, weil auch Nutzungsumstände und nicht nur Umstände durch inhaltliche Wirkungen, z.B. Gewaltdarstellungen oder pornografische Inhalte, in die Alterskennzeichnung mit einfließen können.“⁴⁰

Mithin kann der Einsatz von Lootboxen nach §§ 10 b Abs. 2, 3 JuSchG bei der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen berücksichtigt werden. Allerdings ist eine Berücksichtigung für die

36 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 10a JuSchG, Rn. 5.

37 Helmke, Jan Torben: Lootboxen in Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Perspektive, CR 2024, 254 (256) Rn. 15.

38 Helmke, Jan Torben: Lootboxen in Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Perspektive, CR 2024, 254 (257) Rn. 20.

39 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (181 f.).

40 Helmke, Jan Torben: Lootboxen in Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Perspektive, CR 2024, 254 (257) Rn. 20.

Alterskennzeichnung nicht zwingend, sondern fakultativ, was sich aus der „Kann“-Formulierung des § 11b Abs. 2 JuSchG ergibt.⁴¹

5.2.2. Prüfungsreihenfolge und Deskriptoren

„Aufgrund der Hierarchie der einzelnen Beurteilungsebenen einer jugendschutzrechtlichen Prüfung nach § 14 Abs. 2 a i.V.m. § 14 Abs. 6 JuSchG erfolgt die Gesamtbeurteilung erst ganz am Ende des Verfahrens zur Festlegung einer Alterskennzeichnung in drei Schritten: Nach der inhaltsbezogenen Beurteilung und der daraus resultierenden (vorläufigen) Altersbewertung (erster Schritt) erfolgt eine kursorische Prüfung der technischen Funktionalitäten eines Mediums (zweiter Schritt). Anhand dieser beiden Untersuchungen wird ein Medium mit den entsprechenden Inhaltsdeskriptoren nach § 14 Abs. 2a JuSchG versehen. Bestehen dann Anhaltspunkte, dass die vorliegende Altersbewertung sowie die Deskriptoren nicht ausreichend sind, um die Risiken für die persönliche Integrität zu berücksichtigen, erfolgt eine vertiefte Beurteilung der Gefahrenprognose. Erst in einem dritten Schritt wird also die angesprochene, möglicherweise von den vorherigen Ergebnissen abweichende Gefahrenprognose nach § 10b Abs. 2 und 3 JuSchG vorgenommen.“⁴²

Allerdings wird bei dieser Gefahrenprognose nicht nur das Risiko der Nutzungsumstände berücksichtigt, sondern gem. § 10b Abs. 3 S. 1 auch die „Angemessenheit“. Dies kann dazu führen, „dass identifizierte Nutzungs- und Interaktionsrisiken überhaupt nicht im Rahmen der Altersstufenbewertung berücksichtigt werden brauchen. Zu prüfen ist, ob eine höhere Alterseinstufung (zB von ‚6‘ auf ‚12‘) dem identifizierten Risiko [...] überhaupt Rechnung trägt. Falls hiernach nur eine große Divergenz zwischen der Altersstufe nach rein medieninhaltlichen Kriterien einerseits und einer Alterseinstufung nach Nutzungs- und Interaktionsrisiken andererseits in Betracht kommt (zB Kinder-App von ‚6‘ auf ‚18‘), ist die Angemessenheit idR. zu verneinen. Dann bewendet es bei einer ‚vorrangigen‘ (BT-Drs. 19/27289, 13) Berücksichtigung über Symbole bzw. Deskriptoren nach § 14 Absatz 2a JuSchG.“⁴³ Bei Deskriptoren handelt es sich um Symbole und weitere Mittel, die Kindern und Jugendlichen, Eltern und Fachkräften eine „entsprechende Orientierung bei der Mediennutzung“ geben sollen.⁴⁴

5.3. Regelungen im Jugendmedienstaatsvertrag

Im JMStV kodifizieren die §§ 5ff. JMStV die Altersstufen, anhand derer die Anbieter bestimmte Vorgaben zum Schutz der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen erfüllen müssen. Der Wortlaut des § 5 Abs. 2 S. 1 JMStV legt nahe, dass die dort kodifizierte Vermutungsregel ein Einfallstor für die §§ 10b Abs. 2, 3 JuSchG sein könnte, also darüber auch bei Prüfungen nach dem

41 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (182).

42 Helmke, Jan Torben: Lootboxen in Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Perspektive, CR 2024, 254 (258) Rn. 23.

43 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 10b JuSchG, Rn. 65.

44 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK Jugendschutzrecht, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 14 JuSchG, Rn. 27.

JMStV Risiken, die sich aus „Nutzungsumständen“ ergeben (zB. Lootboxen), Berücksichtigung finden könnten. Darin heißt es: „Bei Angeboten wird die Eignung zur Beeinträchtigung der Entwicklung im Sinne von Absatz 1 vermutet, wenn sie nach dem Jugendschutzgesetz für Kinder oder Jugendliche der jeweiligen Altersstufe nicht freigegeben sind“.

Eine solche Durchwirkung der § 10b Abs. 2, 3 JuSchG auf die Prüfung nach § 5 JMStV ist im Regelfall jedoch zu verneinen: „Aufgrund des seit 1.5.2021 abweichenden Begriffs der Entwicklungsbeeinträchtigung in § 10b Abs. 2 und 3 JuSchG kann es zu einer Inkohärenz kommen. Sofern hier ersichtlich ist, dass die JuSchG-Freigabe maßgeblich aufgrund der Berücksichtigung von Nutzungsrisiken zustande gekommen ist (zB aufgrund Angaben in Inhaltsdeskriptoren nach § 14 Abs. 2a JuSchG), wird die gesetzliche Vermutung des Abs. 2 S. 1 aufgehoben.“, da nach dem Wortlaut des § 16 Abs. 2 JMStV eben nur „Inhalts-“ und keine „Nutzungsrisiken“ Berücksichtigung finden können.⁴⁵

Wenn die Risiken der Nutzung jedoch nicht maßgeblich in die JuSchG-Freigabe einfließen, findet die Vermutungsregel des § 5 Abs. 2 S. 1 JMStV regulär Anwendung: „Freilich können sich mittelbar Auswirkungen der Nutzungsrisiken ergeben, sofern diese iRd Verfahrens nach § 14 Abs. 6 JuSchG berücksichtigt worden sind und über die gesetzliche Vermutung des Abs. 2 S. 1 auch bei der Anwendung des staatsvertraglichen Jugendschutzes Eingang finden. Inkonsistenzen ergeben sich hier aus den heterogenen gesetzlichen Bundes- und Landesregelungen.“⁴⁶

Die genannten Inkonsistenzen könnten indes durch den im November 2023 vorgebrachten Diskussionsentwurf der Rundfunkkommission der Länder für einen Sechsten Medienänderungsstaatsvertrag (6. MÄStV)⁴⁷ ausgeräumt werden. Insbesondere die Vorschläge zur Änderung der §§ 1 und 3 JMStV sind zu beachten. Für § 1 schlägt die Kommission folgende Formulierung vor: „Zweck des Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden oder Risiken für deren persönliche Integrität aufweisen oder die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.“ Mit der Ergänzung der Schutzziele um die „persönliche Integrität“ würde eine Angleichung an die Regelung des JuSchG (dort § 10 a Nr. 3, § 10 b Abs. 3) und eine Öffnung des JMStV für sog. Interaktionsrisiken erfolgen.⁴⁸

§ 3 JMStV soll entsprechend um eine Begriffsdefinition ergänzt werden: „5. Risiko für die persönliche Integrität insbesondere ein Risiko durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen, durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen, durch Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, durch die Weitergabe von Bestands- und

45 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK JMStV, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 5 JMStV, Rn. 45.

46 Liesching, Marc (Hrsg.) in: BeckOK JMStV, 3. Edition, C.H.BECK München 2024, § 5 JMStV, Rn. 5.

47 Diskussionsentwurf der Rundfunkkommission der Länder für 6. MÄStV, 2023. Abrufbar unter: https://rundfunkkommission.rlp.de/fileadmin/rundfunkkommission/Dokumente/6. MAESTV_Synopsen/2023-11-09_6. MAESTV-E_November_2023_Anhoerung.pdf.

48 Diskussionsentwurf der Rundfunkkommission der Länder für 6. MÄStV, 2023, S. 2. Abrufbar unter: https://rundfunkkommission.rlp.de/fileadmin/rundfunkkommission/Dokumente/6. MAESTV_Synopsen/2023-11-09_6. MAESTV-E_November_2023_Anhoerung.pdf.

Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien“.⁴⁹

6. Glücksspiel

Im Hinblick darauf, dass beim Erwerb einer Lootbox der genaue Inhalt vom Zufall abhängt, gibt es Diskussionen darüber, ob es sich hierbei um ein unerlaubtes Glücksspiel handelt.⁵⁰

6.1. Regelungssystematik des Glücksspiels in Deutschland

Das Veranstalten und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele ohne Erlaubnis der zuständigen Behörde des jeweiligen Landes ist nach § 4 Abs. 1 S. 2 des Staatsvertrags zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland 2021 (GlüStV 2021)⁵¹ verboten.

§ 284 Abs. 1 StGB sanktioniert einen Verstoß dagegen mit einer Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren.

6.2. Definitionen

Die Definition von „Glücksspiel“ im GlüStV 2021 und die von der Rechtsprechung zu § 284 StGB entwickelten Grundsätze sind vom Wortlaut her nicht deckungsgleich.

6.2.1. Definition des Glücksspiels in § 3 GlüStV 2021

In § 3 Abs. 1 S. 1-2 GlüStV 2021 wird „Glücksspiel“ folgendermaßen definiert:

„Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.“

6.2.2. Definition des Glücksspiels in der Rechtsprechung

Der Bundesgerichtshof schloss sich der Auffassung des Reichsgerichts an und bekräftigte:

„Das Wesen des Glücksspiels im Sinne des § 284 StGB besteht darin, dass die Entscheidung über Gewinn oder Verlust nach den Vertragsbedingungen nicht wesentlich von den Fähigkeiten, den

49 Diskussionsentwurf der Rundfunkkommission der Länder für 6. MÄStV, 2023, S. 4. Abrufbar unter: https://rundfunkkommission.rlp.de/fileadmin/rundfunkkommission/Dokumente/6_MAESTV_Synopsen/2023-11-09_6_MAESTV-E_November_2023_Anhoerung.pdf.

50 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3686).

51 Beispielhaft sei die Veröffentlichung im Bundesland Bayern genannt: Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) vom 29. Oktober 2020 (GVBl. 2021 S. 97, 288, BayRS 02-30-I), der durch Vertrag vom 24. März 2022 (GVBl. 2022 S. 310, 2023 S. 6) geändert wurde. Abrufbar unter: <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/StVGlueStV2021>.

Kenntnissen und der Aufmerksamkeit der Spieler abhängt, sondern allein oder hauptsächlich vom Zufall. Maßgebend dafür sind die Spielverhältnisse, unter denen das Spiel eröffnet ist und gewöhnlich betrieben wird, also die Fähigkeiten und Erfahrungen des Durchschnittsspielers, RGSt 41, 221; 41, 332; 43, 157; 62, 164.⁵²

Darüber hinaus fordert die Rechtsprechung, dass der Spieler für die Gewinnchance einen Einsatz entrichtet.⁵³ Dieser dürfe – wegen der notwendigen Abgrenzung zum bloßen Unterhaltungsspiel – nicht ganz unbeträchtlich sein.⁵⁴ 2011 sah der Bundesgerichtshof bei Gewinnspielen bei Fernsehsendungen – wie auch die Portokosten bei den Gewinnspielen des Einzelhandels – einen Einsatz

52 BGH, Urteil vom 18. April 1952 – 1 StR 739/51 –, BGHSt 2, 274-279, juris Rn. 5.

53 So z.B. BGH, Beschluss vom 29. September 1986 – 4 StR 148/86 –, BGHSt 34, 171-180, juris Rn. 14:

„Der Gesetzgeber hat den Begriff des "Glücksspiels" nicht definiert. Er geht also von einer typischen, allgemein bekannten und daher nicht umschreibungsbedürftigen Erscheinung des täglichen Lebens aus. Die Rechtsprechung hat das Glücksspiel gegenüber dem Geschicklichkeitsspiel dahin abgegrenzt, daß darunter ein Spiel zu verstehen sei, bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust nach den Vertragsbedingungen nicht wesentlich von den Fähigkeiten, den Kenntnissen und der Aufmerksamkeit der Spieler, sondern allein oder jedenfalls hauptsächlich vom Zufall abhängt (BGHSt 2, 274, 276; 11, 209). Diese allgemein anerkannte Definition (vgl. Dreher/Tröndle, 42. Aufl. § 284 StGB Rdn. 3; Lackner, 16. Aufl. § 284 StGB Anm. 2 a; v. Bubnoff in LK, 10. Aufl. § 284 StGB Rdn. 4; Eser in Schönke/Schröder, 22. Aufl. § 284 StGB Rdn. 5) ist allerdings noch dahin zu ergänzen, daß durch die Leistung eines Einsatzes die Aussicht auf einen von einem Zufall abhängigen Vorteil erlangt wird. So hat das Reichsgericht bereits erkannt, daß zu jedem Glücksspiel in dem in § 284 StGB vorausgesetzten Sinn ein Einsatz gehört (RGSt 55, 270, 271). Auch der Bundesgerichtshof hat mehrfach betont, daß die eine besondere Art des Glücksspiels darstellende Lotterie oder Ausspielung nach § 286 StGB einen Einsatz erfordert (BGHSt 3, 99, 103; BGH GA 1978, 332, 334; vgl. dazu Dreher/ Tröndle, 42. Aufl. § 286 StGB Rdn. 5; Lackner, 16. Aufl. § 286 StGB Anm. 1 b; Eser in Schönke/Schröder, 22. Aufl. § 286 StGB Rdn. 4). Die oberlandesgerichtliche Rechtsprechung nimmt dies ebenfalls an (vgl. OLG Braunschweig NJW 1954, 1777, 1778; OLG Stuttgart NJW 1964, 365, 366; OLG Karlsruhe NJW 1972, 1963 "der dem Spiel typische Einsatz"). Von einem "Einsatz" ist ersichtlich auch die Entscheidung BGHSt 11, 209, 210 trotz des dort geäußerten Zweifels, ob der Begriff des Glücksspiels unbedingt einen Einsatz erfordere, ausgegangen, indem sie jedenfalls einen verdeckten Einsatz bejaht hat. Es ist auch nicht vorstellbar, wie ein Glücksspiel, so wie dieser Begriff allgemein verstanden wird, durchgeführt werden sollte, wenn die Mitspieler keine Einsätze tätigen. Bei einem Glücksspiel geht es nämlich um die Erzielung eines Gewinns oder um den Verlust des Einsatzes. Ob dabei für den Begriff des Glücksspiels vorauszusetzen ist, daß der vom Spieler geleistete Einsatz bei ungünstigem Ausgang zu einem Vermögensverlust führen muß (verneinend: RGSt 45, 424, 425 f; 64, 355, 360, bejahend: OLG Köln NJW 1957, 721; OLG Hamm JMBL NW 1957, 250; Samson in SK, § 284 StGB Rdn. 5), kann dahingestellt bleiben.“

54 Dazu beispielsweise: BGH, Beschluss vom 29. September 1986 – 4 StR 148/86 –, BGHSt 34, 171-180, juris Rn. 15:

„Was im einzelnen unter einem "Einsatz" zu verstehen ist, ergibt sich gleichfalls nicht aus dem Gesetz. Darunter wird jede Leistung fallen, die erbracht wird in der Hoffnung, im Falle des "Gewinns" eine gleiche oder höherwertige Leistung zu erhalten, und in der Befürchtung, daß sie im Falle des "Verlierens" dem Gegenspieler oder dem Veranstalter anheimfällt. Allerdings muß es sich dabei wegen der notwendigen Abgrenzung zum bloßen Unterhaltungsspiel um einen "Einsatz" handeln, der nicht ganz unbeträchtlich ist (v. Bubnoff in LK, 10. Aufl. § 284 StGB Rdn. 6 f; Samson aaO).“

von 0,50 € als unbedeutend an.⁵⁵ Er verwies allerdings auch ausdrücklich auf den damaligen § 8 der damals geltenden Satzung zur Durchführung der Gewinnspielvorschriften des Medienstaatsvertrags (Gewinnspielsatzung - GSS), nach der es unzulässig war, zu wiederholter Teilnahme aufzufordern oder dafür Anreize zu setzen.⁵⁶ Insofern besteht grundsätzlich die Möglichkeit, dass die Aufforderung oder das Setzen von Anreizen zu einer Vielzahl von unbedeutenden Einsätzen doch zu einem insgesamt beträchtlichen Einsatz führt. Dieser Fall wurde jedoch vom Bundesgerichtshof nicht entschieden.

Diskutiert werden aber auch höhere Schwellenwerte.⁵⁷ Alternativ wird vorgeschlagen, im Rahmen einer relevanten Vergleichssphäre zu untersuchen, welcher Preis für ähnliche digitale Inhalte nach der Verkehrsanschauung typischerweise bezahlt wird, ohne dies als spürbare Vermögensbelastung anzusehen.⁵⁸

Zusammenfassend ist festzustellen, dass sich das von der Rechtsprechung geforderte Kriterium eines „beträchtlichen Einsatzes“ vom Wortlaut her von dem bloßen „Entgelt“ in § 3 Abs. 1 S. 1-2 GlüStV 2021 unterscheidet.

6.2.3. Einheitlicher Glücksspielbegriff

In der Fachwelt gibt es einige Stimmen, die dafür plädieren, in den Vorschriften einen divergierenden Glücksspielbegriff anzuwenden. Die herrschende Meinung in der Literatur und die

55 BGH, Urteil vom 28. September 2011 – I ZR 93/10 –, juris Rn. 66:

„Teilnahmeentgelte von höchstens 0,50 € sind glücksspielrechtlich unerheblich (OLG München, MMR 2006, 225; Heine in Schönke/Schröder, StGB, 28. Aufl., § 284 Rn. 6; MünchKommStGB/Groeschke/Hohmann, § 284 Rn. 8; Bolay, MMR 2009, 669, 670). Sie entsprechen den üblichen Portokosten, wie sie auch für die Teilnahme an herkömmlichen Gewinnspielen im Einzelhandel aufgewendet werden müssen, bei denen die Gewinner aus den Einsendern der richtigen Antwort durch Los und damit zufallsabhängig bestimmt werden. Derartige wettbewerbsrechtlich zulässige Gewinnspiele unterliegen eindeutig nicht den Bestimmungen des GlücksspielstaatsvertragS. Zudem werden Gewinnspiele und Gewinnspielsendungen im Rundfunk maßgeblich durch ihren Show- und Unterhaltungscharakter geprägt, so dass sie in dem durch § 8a RStV festgelegten Entgeltrahmen als Unterhaltungsspiele anzusehen sind“

56 BGH, Urteil vom 28. September 2011 – I ZR 93/10 –, juris Rn. 65:

„Wie sich aus der Verweisung des § 8a Abs. 1 auf § 13 Abs. 1 Satz 3 RStV ergibt, dürfen öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten aus Gewinnspielen keine Einnahmen erzielen. Im Übrigen ist das Teilnahmeentgelt auf höchstens 0,50 € begrenzt. Nach § 8 Gewinnspielsatzung ist es unzulässig, zu wiederholter Teilnahme aufzufordern oder dafür Anreize zu setzen.“

57 Eichmann, Sörup: Das Telefongewinnspiel - Zwischen Strafbarkeit und Wettbewerbsverstoß, MMR 2002, 142 (145); Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3688).

58 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (588).

Rechtsprechung gehen dagegen von einem einheitlichen Glücksspielbegriff aus, da aus Kompetenzgründen eine landesgesetzliche Regelung nicht strenger sein dürfe als eine bundesgesetzliche.⁵⁹

6.3. Tatbestandsmerkmale

Bei Lootboxen kann es sich demnach entweder um ein erlaubnisfreies Unterhaltungsspiel oder um ein erlaubnispflichtiges Glücksspiel im Sinne von § 284 StGB und §§ 4 Abs. 1 und 3, 28a GlüStV 2021 handeln.⁶⁰ Tatbestandsmerkmale des Glücksspiels sind also die Elemente Spiel, Zufallsabhängigkeit, Entgelt im Sinne eines nicht unbeträchtlichen Einsatzes und Gewinnchance.⁶¹

6.3.1. Spiel

Es spricht viel dafür, dass der Erwerb von Lootbox-Inhalten ein Spiel iSd § 762 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) ist. Bei einem Spiel werden Gewinn und Verlust von streitigen oder ungewissen Ereignissen abhängig gemacht. Dabei ist der Zweck des Spieles die Unterhaltung der Spieler und/oder die Erzielung eines Gewinns.⁶² Dabei sind die Regeln vorbestimmt und nach Beginn nicht mehr zu verändern.⁶³ Nach anderer Auffassung scheidet die Einordnung des Erwerbs einer Lootbox als Spiel im Sinne des § 762 BGB daran, dass der Betreiber kein Verlustrisiko trägt.⁶⁴

6.3.2. Zufallsabhängigkeit

Das Tatbestandsmerkmal der Zufallsabhängigkeit ist bei Lootboxen in der Regel⁶⁵ durch den aus der Spielerperspektive unvorhersehbaren Umstand gegeben, dass die konkrete Ausgestaltung der

59 Eine ausführliche Darstellung der Diskussion mit weiteren Nachweisen findet sich bei:

Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 175ff. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

60 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (181).

61 Bringmann, Carsten / Mittermeier, Ines / Löcken, Fabian: Gambling vS. Gaming: (Regulierungs-)Freie Fahrt für Lootboxen, DLC & Co.? ZfWG 2023, 140.

62 Schönke/Schröder/Heine/Hecker, 30. Aufl. 2019, StGB § 284 Rn. 6.

63 Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 178f. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

64 Kaufmann, Adrian: Erwerb von Lootboxen und die vertragstypologische Erfassung der Leistungspflichten, MMR 2023, 739 (742).

65 Zu besonderen Fallkonstellationen s.:

Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 179ff. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Spielgratifikation vor dem Öffnen einer Lootbox nicht ersichtlich ist.⁶⁶ Aufmerksamkeit, Fähigkeiten oder Kenntnisse der Spieler spielen keine Rolle.

6.3.3. Nicht unbeträchtlicher Einsatz

Inwieweit ein nicht unbeträchtlicher Einsatz (S. dazu 6.2.2 auf S. 14) vorliegt, kann nur im konkreten Einzelfall beurteilt werden.⁶⁷

6.3.4. Gewinnchance

Die Frage, ob der Einsatz zur Erlangung einer Chance auf den Gewinn eines Vermögenswertes dient, ist umstritten.

Fraglich ist, ob virtuelle Inhalte selbst überhaupt einen tatsächlichen Vermögenswert besitzen können, da sie sich in einigen Fällen nicht verkaufen und nur innerhalb der Spielewelt einsetzen lassen.⁶⁸

Es wird teilweise danach unterschieden, ob der Inhalt der Lootboxen ausschließlich vom Spieler persönlich im Spiel selbst nutzbar ist oder auf einen vom Spielanbieter autorisierten Markt oder auch auf einen nicht autorisierten Drittmarkt übertragen werden kann.⁶⁹

Von diesen Kriterien hängt die Verwertbarkeit und damit letztlich die glücksspielrechtliche Einordnung in jedem Einzelfall ab. Um eine Gewinnchance – und damit um illegales Glücksspiel – handelt es sich demnach am ehesten, wenn der Inhalt einer zu erwerbenden Lootbox handelbar ist und einen erheblichem Wertunterschied auf einem Markt darstellt.⁷⁰

66 Liesching, Marc: Rechtskonformität von Lootboxen nach glücksspiel- und jugendschutzrechtlichen Anforderungen, ZUM 2024, 92 (94); Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (587); Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (587).

67 Ausführlich und sehr differenziert zu den verschiedenen Möglichkeiten, den Einsatz zu erbringen (direkte Zahlung mit echtem Geld, indirekte Zahlung mit Ingame-Währung, spielerische Aktivitäten etc.):

Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 181ff. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

68 BGH, Urteil vom 11.2.2010 - I ZR 178/08, MMR 2010, 771 (774).

69 Bringmann, Carsten / Mittermeier, Ines / Löcken, Fabian: Gambling vs. Gaming: (Regulierungs-)Freie Fahrt für Lootboxen, DLC & Co.? ZfWG 2023, 140 (142 ff.).

70 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3688 f.).

6.3.5. Totalverlust

Ebenfalls umstritten ist, ob bei dem Erwerb des unbekanntes Inhaltes einer Lootbox sich das glücksspieltypische Risiko, trotz eines nicht unbeträchtlichen Einsatzes überhaupt keinen Gewinn zu erzielen, und damit ein Totalverlust gegeben ist.

Einerseits ist evident, dass durch den Einsatz immer eine Gegenleistung bewirkt wird. Im ungünstigsten Fall erhält also der Spieler nicht das begehrte Zauberschwert, sondern nur ein für sein Anliegen und vielleicht auch auf Marktplätzen wertlosen Blumenstrauß. Fraglich ist hier grundsätzlich, ob und ab wann eine sehr geringwertige Gegenleistung einem Totalverlust gleichzusetzen ist.⁷¹

Teilweise wird argumentiert, dass bei Lootboxen diese Gefahr eines Totalverlusts jedoch nicht bestehe, da der Erwerb eines vorher genannten Umfangs an virtuellen Gegenständen und Zusatzinhalten mit einem bestimmten Mindestwert – ungeachtet eines möglicherweise enttäuschten Spiel-, Sammel- oder sonstigen Affektionsinteresses – gewährleistet sei.⁷² Digitale Lootboxen werden auch mit physischen Überraschungseiern, Wundertüten, Fußball-Sammelbildchen oder Sammelkartenspielen verglichen, die bislang nicht dem Glücksspiel zugeordnet sind.⁷³

6.4. Zwischenfazit

Je nach Ausgestaltung des Kaufs einer Lootbox ist prinzipiell nicht auszuschließen, dass die Voraussetzungen eines illegalen Glücksspiels erfüllt sind.⁷⁴ Andererseits wird in vielen Fällen gerade das Glücksspielrecht für eher ungeeignet gehalten, um die Einbindung von Lootboxen in Computerspiele regulatorisch einzuschränken.⁷⁵

71 Sehr differenzierte Darstellung mit weiteren Nachweisen:

Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 191ff. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

72 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (588 f.).

73 Lober, Andreas / Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen, MMR 2024, 651 (652); Rösch, Kevin: Wie frei ist frei? Zur Reichweite des § 110 BGB am Beispiel von Lootboxen, JA 2024, 617 (622).

74 Prägnante bejahende Zusammenfassung:

Busch, Max: Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Göttingen 2022, S. 202f. Abrufbar unter: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-560-1/busch_diss.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

75 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (591).

7. Zivilrecht

Zivilrechtlich sind im Zusammenhang mit Lootboxen u.a. Probleme des Minderjährigenrechts, die Wirksamkeit der Käufe und Rückgewährpflichten von Bedeutung.⁷⁶

7.1. Kauf gem. § 453 Abs. 1 Var. 2 BGB

Virtuelle Gegenstände in Computerspielen sind „sonstige Gegenstände“, die nach § 453 Abs. 1 Var. 2 BGB gekauft werden können.⁷⁷ Dieser Rechtskauf ist auf die Einräumung eines Nutzungsrechts an einer Spielmodifikation ausgerichtet.⁷⁸ Aufgrund der Wahlschuld des Verkäufers bestimmt dieser den Inhalt des Nutzungsrechts, indem er den Inhalt der Lootbox durch den Computer generieren lässt. Bei erspielten Lootboxen kann es sich um eine Auslobung gem. § 657 BGB oder Schenkung gem. § 516 BGB handeln.⁷⁹

7.2. Nichtigkeit, Schutz von Minderjährigen und Rückabwicklung

Gemäß § 134 BGB ist ein Rechtsgeschäft, das gegen ein gesetzliches Verbot verstößt, nichtig, wenn sich nicht aus dem Gesetz ein anderes ergibt. Als Schutzgesetze kommen auch § 284 StGB, § 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG oder §§ 4, 5 JMStV in Betracht.⁸⁰

Zum Schutz vermögensrechtlicher Belange von Minderjährigen sind Kinder nach §§ 104 Nr. 1, 105 Abs. 1 BGB bis zur Vollendung des siebten Lebensjahres geschäftsunfähig und ihre Willenserklärungen nichtig. Für einen beschränkt Geschäftsfähigen (§§ 106, 2 BGB) ist der Kauf einer Lootbox nie lediglich rechtlich vorteilhaft und die Einwilligung des gesetzlichen Vertreters deshalb gem. § 107 BGB erforderlich.⁸¹

Wird Minderjährigen Geld zu einem bestimmten Zweck oder zur freien Verfügung im Sinne des § 110 BGB überlassen, dann besteht Wirksamkeit des Rechtsgeschäfts auch ohne konkrete Zustimmung des gesetzlichen Vertreters, da das Bewirken bei In-Game-Käufen in der Regel zeitgleich und unmittelbar erfolgt.⁸² Wurden die Mittel nicht vom gesetzlichen Vertreter überlassen, dann liegt schwebende Unwirksamkeit bis zur Genehmigung gem. § 108 Abs. 1 BGB vor.⁸³

76 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685.

77 Maties, Martin: Lootboxen, StichwortKommentar eSport-Recht, Nomos, 1. Aufl. 2023, Rn. 42.

78 Rippert, Stephan / Weimer, Katharina: Rechtsbeziehungen in der virtuellen Welt, ZUM 2007, 272 (278).

79 Maties, Martin: Lootboxen, StichwortKommentar eSport-Recht, Nomos, 1. Aufl. 2023, Rn. 13.

80 Köhler, Helmut: Spielerschutz vor Verlusten bei verbotenen Glücksspielen, NJW 2023, 2449; Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3688).

81 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3690).

82 Rösch, Kevin: Wie frei ist frei? Zur Reichweite des § 110 BGB am Beispiel von Lootboxen, JA 2024, 617 (618).

83 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3690).

Bei Nichtigkeit gem. § 134 BGB iVm § 284 StGB oder aufgrund des Jugendschutzes erfolgt die Rückabwicklung gem. §§ 812 ff. BGB. Der Verkäufer schuldet Rückzahlung des Kaufpreises und der Käufer hat gegebenenfalls Wertersatz zu leisten.⁸⁴

Spiele Kinder hingegen mit Erlaubnis ihrer Erziehungsberechtigten über deren Benutzerkonto, obwohl die Weitergabe der Zugangsdaten an Dritte bei den meisten Online-Diensten auch im Spielebereich vertraglich untersagt ist, dann können sich für die Erziehungsberechtigten durch die Handlungen des Kindes nach den Grundsätzen der Duldungsvollmacht vertragliche Zahlungsansprüche ergeben.⁸⁵

7.3. Weitere Regelungen zugunsten von Verbrauchern

Weitere Verbraucherrechte sind in den letzten Jahren gerade im digitalen Bereich gestärkt worden. So regelt § 327 r BGB die Zulässigkeit der Änderung digitaler Produkte wie etwa bei Online-Spielen und deren Lootbox-Inhalten. Updates bedürfen gemäß § 327 r Abs. 1 Nr. 1 BGB eines triftigen Grundes, der seinerseits einer Angemessenheitskontrolle insbesondere nach §§ 308 Nr. 4, 307 Abs. 1 BGB unterliegt.

Bei dem Erwerb digitaler Inhalte in einem Online-Spiel durch eine Verbraucherin oder einen Verbraucher handelt es sich um einen Fernabsatzvertrag nach § 312c Abs. 1 BGB. Gemäß § 312g Abs. 1 BGB besteht in diesem Fall ein Widerrufsrecht nach § 355 BGB.

8. Lauterkeitsrecht

Das Gesetz über den unlauteren Wettbewerb (UWG)⁸⁶ enthält neben weiteren Vorgaben zum Verbraucherschutz noch lauterkeitsrechtliche Regelungen, die überwiegend auf die Umsetzung der Richtlinie über unfaire Geschäftspraktiken (UGP-Richtlinie)⁸⁷ zurückzuführen sind. Für die Regulierung von Lootboxen sind davon insbesondere das Verbot unlauterer, aggressiver und irreführender Geschäftspraktiken von Bedeutung.

8.1. Unlautere geschäftlicher Handlungen

Nach § 3 Abs. 1 UWG sind unlautere geschäftliche Handlungen unzulässig. Als unlauter gelten geschäftliche Handlungen gemäß § 3 Abs. 2 UWG, wenn sie nicht der unternehmerischen

84 Maties, Martin: Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685 (3691).

85 Lober, Andreas / Trunk, Daniel: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen. MMR 2024, 651 (655).

86 Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb in der Fassung der Bekanntmachung vom 3. März 2010 (BGBl. I S. 254), das zuletzt durch Artikel 21 des Gesetzes vom 6. Mai 2024 (BGBl. 2024 I Nr. 149) geändert worden ist.

87 Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Mai 2005 über unlautere Geschäftspraktiken im binnenmarktinternen Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern und zur Änderung der Richtlinie 84/450/EWG des Rates, der Richtlinien 97/7/EG, 98/27/EG und 2002/65/EG des Europäischen Parlaments und des Rates sowie der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 des Europäischen Parlaments und des Rates (Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken), zuletzt geändert durch Art. 1 RL (EU) 2024/825 vom 28.2.2024 (ABl. L, 2024/825, 6.3.2024).

Sorgfalt entsprechen und dazu geeignet erscheinen, das wirtschaftliche Verhalten des Verbrauchers wesentlich zu beeinflussen. Der Anhang zu § 3 Abs. 3 UWG enthält eine Liste von stets unzulässigen Verstößen. Dazu zählen etwa hartnäckige Verbraucheransprachen über Fernkommunikationsmittel (§ 3 Abs. 3 UWG iVm Anhang zu § 3 UWG Nr. 26) oder auch direkte Kaufaufforderungen an Kinder (§ 3 Abs. 3 UWG iVm Anhang zu § 3 UWG Nr. 28). Beides kann bei Computerspielen mit Lootboxen auftreten.

Zu den hartnäckigen Verbraucheransprachen zählen beispielsweise Werbebotschaften per Push-Nachricht.⁸⁸ Als unzulässige Kaufaufforderung an Kinder bezeichnet der Bundesgerichtshof etwa absatzfördernde Äußerungen in einem Spiel, die durch direkte Ansprache überwiegend in der zweiten Person Singular und einfacher kindgerechter Sprache einschließlich kindertypischer Begrifflichkeiten geprägt sind.⁸⁹

8.2. Aggressive geschäftliche Handlungen

Darüber hinaus handelt gemäß § 4a Abs. 1 S. 1 UWG unlauter, wer eine aggressive geschäftliche Handlung vornimmt, die geeignet ist, Verbraucher oder sonstige Marktteilnehmer zu einer geschäftlichen Entscheidung zu veranlassen, die diese andernfalls nicht getroffen hätten. Dies wird vor allem auf Pay2Win-Mechanismen bezogen, deren Prinzip teilweise auch für Lootboxen gilt.⁹⁰ Die weit gefasste Definition einer unzulässigen Beeinflussung in § 4a Abs. 1 S. 3 UWG lässt sich auch auf Lootboxen anwenden.⁹¹ Danach liegt eine unzulässige Beeinflussung vor, wenn der Unternehmer eine Machtposition gegenüber dem Verbraucher oder sonstigen Marktteilnehmer zur Ausübung von Druck, auch ohne Anwendung oder Androhung von körperlicher Gewalt, in einer Weise ausnutzt, die die Fähigkeit des Verbrauchers oder sonstigen Marktteilnehmers zu einer informierten Entscheidung wesentlich einschränkt.

Beim Kauf einer Lootbox wird ein Verstoß gegen § 4a Abs. 1 S. 2 Nr. 3, Abs. 2 S. 1 Nr. 3, S. 2 UWG für möglich gehalten, obwohl der Kauf freiwillig erfolgt und zur Erreichung des Spielziels in der Regel nicht zwingend erforderlich ist.⁹² So kann ein Verstoß bereits dann vorliegen, wenn auf die Spielerinnen und Spieler unlauterer Kaufdruck ausgeübt wird.⁹³

88 Lober/Trunk: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen, MMR 2024, 651 (653).

89 BGH, Urteil vom 18.9.2014 - I ZR 34/12, MMR 2015, 328, 330 Rn. 22 ff. und 27.

90 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (590).

91 Lober/Trunk: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen, MMR 2024, 651 (653).

92 Hentsch, Christian-Henner, in: Hoeren, Thomas/Sieber, Ulrich/Holznapel, Bernd: Handbuch Multimedia-Recht, 62. EL Juni 2024, Teil 22 Games, Rn. 60 ff.

93 Hentsch, Christian-Henner, in: Hoeren, Thomas/Sieber, Ulrich/Holznapel, Bernd: Handbuch Multimedia-Recht, 62. EL Juni 2024, Teil 22 Games, Rn. 60 ff.

8.3. Irreführende geschäftliche Handlungen

Unlauter handelt nach § 5 UWG ferner, wer eine irreführende geschäftliche Handlung vornimmt, die den Verbraucher zu einer geschäftlichen Entscheidung veranlasst, die er andernfalls nicht getroffen hätte. Ein Irreführen des Verbrauchers durch Vorenthalten wesentlicher Informationen ist gemäß § 5 a Abs. 1 UWG ebenfalls unlauter.

Dies wäre beispielsweise denkbar, wenn Spieleanbieter aktive Aussagen verbreiten, die zu einer Fehlvorstellung über die Bedeutung von Lootboxen für das Spielerlebnis führen.⁹⁴ Eine Pflicht zur Angabe des realen Werts der zu erwerbenden Lootbox wird hingegen ebenso wenig gesehen wie die Pflicht zur Offenlegung wesentlicher Merkmale der Lootbox oder der konkreten Wahrscheinlichkeit, einen bestimmten Gegenstand zu erhalten.⁹⁵

9. Gewerberecht

§§ 33 c ff. Gewerbeordnung (GewO) sehen die Erlaubnis der zuständigen Behörde vor, wenn gewerbsmäßig Spielgeräte, die die Möglichkeit eines Gewinnes bieten, aufgestellt oder andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit veranstaltet werden. Nach § 33 d GewO ist es untersagt, gewerbsmäßig andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit ohne Erlaubnis zu veranstalten.

Online-Spiele fallen nur unter § 33 d GewO, sofern diese Norm nicht schon wegen § 33 h Nr. 3 GewO bei Glücksspielen unanwendbar ist. Auch in anderen Fällen sind Online-Spiele nach herrschender Meinung nicht erlaubnisfähig.⁹⁶ Einer Anwendung des § 33 d GewO auf Lootboxen als Spiele mit Gewinnmöglichkeit wird insofern entgegengehalten, dass diese Norm für Veranstaltungen vor Ort und nicht für virtuelle Spiele geschaffen wurde, so dass eine regulatorische Intention des Gesetzgebers für Lootboxen und andere Online-Spiele nicht vorliege.⁹⁷ §§ 4, 5 Spielverordnung sehen eine Erlaubnismöglichkeit ebenfalls nur für stationäre Spiele vor.

10. Europäischer Vergleich

Der Vergleich nationaler Rechtslagen ausgewählter europäischer Länder zeigt, dass eine große Bandbreite an Maßnahmen und Ansätzen zur Regulierung von Lootboxen existiert und sich bislang keine einheitliche Linie der nationalen Gesetzgeber abzeichnet. In der Mehrheit der untersuchten Länder werden Lootboxen bislang nicht vom nationalen Glücksspielrecht erfasst oder die Anwendung ist umstritten. Die konkrete rechtliche Ausgestaltung des Glücksspielrechts differiert in den einzelnen Ländern. Zentral für die Regulierung ist stets die Frage, ob Lootboxen

94 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (591).

95 Lober/Trunk: Lootboxen im Regulierungsdschungel. Überblick über den bestehenden Rechtsrahmen, MMR 2024, 651 (654).

96 Maties, Martin: Lootboxen, StichwortKommentar eSport-Recht, Nomos, 1. Aufl. 2023, Rn. 42.

97 Nickel, Moritz / Feuerhake, Jan / Schelinski, Tobias: Lootboxen in Computerspielen. Legitimes Geschäftsmodell oder illegales Glücksspiel? MMR 2018, 586 (590).

überhaupt dem Glücksspielbegriff unterfallen.⁹⁸ Da dies durch die nationalen Glücksspielbehörden oder im Rahmen gerichtlicher Überprüfung bislang zumeist abgelehnt wurde, erfolgt in diesen Ländern auch keine Regulierung von Lootboxen über das Glücksspielrecht.

Gleichwohl scheint die Frage der Anwendbarkeit in vielen Ländern nicht abschließend entschieden. So werden in mehreren Ländern aktuell Debatten über die Anwendbarkeit des nationalen Glücksspielrechts auf Lootboxen geführt. In Spanien und Irland gibt es Bestrebungen zur Reform der aktuellen Gesetzeslage, in Österreich werden in Folge gerichtlicher Entscheidungen vermehrt Rückzahlungsansprüche von Käufern gegen Spielehersteller geltend gemacht.

Zugleich gibt es Länder, in denen das Glücksspielrecht auf Lootboxen Anwendung findet, bekanntestes Beispiel dafür ist Belgien. Allerdings zeigen aktuelle Studien, dass sich die behördliche Durchsetzung von Lootbox-Verboten, die sich auf Glücksspielrecht stützen, in der Praxis als schwierig erweist.⁹⁹

Neben der glücksspielrechtlichen Regulierung klären vielfach die Verbraucherschutzorganisationen über Lootboxen auf und warnen vor Risiken insbesondere für Kinder und Jugendliche. Im Mai 2022 veröffentlichte beispielsweise die norwegische Verbraucherorganisation einen Bericht über die Effekte von Lootboxen und forderte eine schärfere Regulierung. Dies wurde durch 19 weitere europäische Verbraucherschutzorganisationen unterstützt.¹⁰⁰ In einigen Ländern wird daneben maßgeblich auf Selbstregulierungsmechanismen durch die Spiele-Anbieter, beispielsweise durch Hinweis-Labels, gesetzt.¹⁰¹

Im Folgenden wird die nationale Rechtslage ausgewählter europäischer Länder aufgeführt. Die Auswahl erfolgte anhand der Verfügbarkeit aktueller Informationen zur Regulierung von Lootboxen und unter der Prämisse, die Bandbreite der Maßnahmen abzubilden. Aus diesem Grund wurden auch die beiden Nicht-EU-Länder Norwegen und Großbritannien in die Übersicht aufgenommen. Die Ausarbeitung beruht maßgeblich auf *Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023* sowie *Xiao, Leon Y.: Loot Box State of Play 2023: Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World, Stanford Law School Publications 2023*. Weitere Entwicklungen in den Einzelstaaten konnten, soweit aus zugänglichen Quellen nachvollziehbar, bis Oktober 2024 berücksichtigt werden.

98 Cerulli-Harms, Annette et al.: Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. European Parliament 2020, 32-34. Abrufbar unter: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf).

99 Xiao, Leon Y.: Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes. *Collabra: Psychology* 2023, 10, 15-16. Abrufbar unter: <https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>.

100 The Norwegian Consumer Council: Insert Coin, How the gaming industry exploits consumers using lootboxes. 2022. Abrufbar unter: <https://www.forbrukerradet.no/siste-nytt/loot-boxes-how-the-gaming-industry-manipulates-and-exploits-consumers/>.

101 Xiao, Leon Y.: Beneath the label: unsatisfactory compliance with ESRB, PEGI and IARC industry self-regulation requiring loot box presence warning labels by video game companies. *Royal Society Open Science* 2023, 2. Abrufbar unter: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.230270>.

10.1. Österreich

Die Rechtsprechung in Österreich zu Lootboxen ist aktuell uneinheitlich. Im März 2023 entschied ein erstinstanzliches Zivilgericht (Bezirksgericht) in Hermagor, dass der Inhalt von FUT-Packs (Lootboxen in FIFA) eine „vermögenswerte Leistung“ darstelle, sodass es sich um eine Ausspielung i.S.d. § 2 Abs. 1 des österreichischen Glücksspielgesetzes (öGlückG) handle. Der Anbieter Sony habe folglich Glücksspiel durchgeführt und gegen das staatliche Glücksspielmonopol verstoßen. Der Vertrag über den Erwerb der FUT-Packs sei somit nichtig und der Kläger habe einen Anspruch auf Rückzahlung.¹⁰² In einem weiteren Fall vom Juni 2023 entschied das Wiener Landesgerichts zweitinstanzlich ebenfalls zugunsten des Klägers und hob damit das erstinstanzliche Urteil des Bezirksgerichts Floridsdorf auf.¹⁰³ Weder gegen das Urteil aus Hermagor noch gegen das Urteil aus Wien legten die Beklagten Berufung bzw. Revision ein. Auch eine weitere Klage gegen den Videospieleanbieter Valve Corporation hatte in erster Instanz Erfolg. Das Bezirksgericht Loeben hielt auch hier die Glücksspieleigenschaft von Lootboxen für gegeben. Demgegenüber entschied allerdings das Wiener Bezirksgericht im November 2023, dass die Möglichkeit des Verkaufs von Lootboxen über Drittplattformen, welche häufig durch die Nutzungsbedingung der Anbieter ausgeschlossen wird, nicht bedeute, dass der Inhalt von Lootboxen „vermögenswerte Leistungen“ darstelle.¹⁰⁴

10.2. Niederlande

Die Einstufung von Lootboxen als Glücksspiel war in den Niederlanden lange umstritten und wurde 2022 höchstrichterlich entschieden:

„Bekannt für das Vorgehen gegen Lootboxen ist die niederländische Glücksspielbehörde (KSA). Diese kam 2018 in einem Gutachten zu dem Schluss, dass In-Game-Inhalte aus Lootboxen einen Geldwert besitzen, wenn die abstrakte Möglichkeit besteht, diese Inhalte zu übertragen. Dies sei dann gem. Art. 1 des nationalen Glücksspielgesetzes lizenzpflichtiges Glücksspiel. Lizenzen könnten jedoch nicht erteilt werden, da Lootboxen dafür im Gesetz explizit zugelassen werden müssten. Die KSA verhängte deswegen gegen die Mutter- und eine Tochtergesellschaft eines Publishers Geldstrafen iHv jeweils wöchentlich 250.000 EUR, welche 2020 von einem Gericht bestätigt wurden. Dieses Urteil wurde jedoch Anfang 2022 vom Raad van State, dem höchsten allgemeinen Verwaltungsgericht der Niederlande, aufgehoben. Der Raad van State verneinte die Glücksspieleigenschaft, da die Nutzung der verfahrensgegenständlichen Lootboxen kein separates Spiel sei, sondern dem Gesamtspiel nur ein Zufallselement hinzufüge. Die Verwertung auf einem separaten Schwarzmarkt stelle nicht die übliche Verwendung dar und sei irrelevant. Damit wurde die bestehende Praxis gekippt. Es ist auf Grund der höchstrichterlichen Entscheidung

102 Xiao, Leon Y.: Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. Stanford Law School Publications 2023, 8. Abrufbar unter: <https://law.stanford.edu/publications/no-110-loot-box-state-of-play-2023-law-regulation-policy-and-enforcement-around-the-world/>.

103 Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation: Konsumentenschutz im Mobile Gaming. 2024, S. 58.

104 Xiao, Leon Y.: Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. Stanford Law School Publications 2023, 10-11. Abrufbar unter: <https://law.stanford.edu/publications/no-110-loot-box-state-of-play-2023-law-regulation-policy-and-enforcement-around-the-world/>.

davon auszugehen, dass unter geltendem Recht Lootboxen in der Regel nicht als Glücksspiel anzusehen sind.¹⁰⁵

Im Juni 2022 wurde durch sechs Abgeordnete der damaligen vier Regierungsparteien sowie zweier Oppositionsparteien ein Gesetzesentwurf vorgelegt, der ein Verbot von Lootboxen vorsah.¹⁰⁶ Nach der Wahl im November 2023 änderten sich allerdings die Mehrheitsverhältnisse in der Tweede Kamer (niederländisches Unterhaus) und die Mehrzahl der am Gesetzesentwurf beteiligten Parteien ist nun nicht mehr in der Regierung vertreten.¹⁰⁷ Aufgrund der mehrmonatigen Regierungsfindung nach der Wahl kam es bislang zu keiner weiteren Initiativen, sodass zum aktuellen Zeitpunkt nicht absehbar ist, ob es tatsächlich zum gesetzlichen Verbot von Lootboxen kommen wird.¹⁰⁸

10.3. Belgien

Die belgische Regulierung sieht im europäischen Vergleich die striktesten Beschränkungen von Lootboxen vor:

„Auch nach einer Studie der belgischen Kommission für Glücksspiele (KG) aus 2018 ist der Erwerb von Lootboxen durch reales Geld als Glücksspiel anzusehen. Zu einer Bestätigung dieser Ansicht durch ein Gericht kam es noch nicht. Nachdem die Staatsanwaltschaft Brüssel Ende 2018 Ermittlungen gegen einen Publisher einleitete, stellte auch dieser, wie die meisten Wettbewerber, den Erwerb von Lootboxen über reales Geld am belgischen Markt ein. Wie in den Niederlanden ist es für Publisher in Belgien unmöglich eine Lizenz zu erhalten, da Lootboxen unter keine anerkannte Kategorie im Gesetz fallen. Da die KG die offizielle Glücksspiel-Regulierungsbehörde ist, besteht daher in Belgien seit 2018 ein faktisches Verbot von Lootboxen.“¹⁰⁹

Allerdings gibt es gravierende Probleme bei der Durchsetzung dieses Verbots in der Praxis. Die KG selbst hat seit 2018 aufgrund der enormen Menge der verfügbaren Inhalte und mangelnder Kapazitäten keine Schritte unternommen, das durch sie verhängte Verbot tatsächlich durchzusetzen, weshalb es in der Folge auch nicht zu einer gerichtlichen Überprüfung der durch sie vertretenden Einschätzung von Lootboxen als Glücksspiel gekommen ist.¹¹⁰ Anders als bei der

105 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (183).

106 Tweede Kamer: Motie van het lid Bontenbal c.S. over loot boxes in videogames ook in Nederland verbieden. Abrufbar unter: <https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/moties/detail?id=2022Z13703&did=2022D28235>, abgerufen am 07.10.2024.

107 Tweede Kamer: Parliamentary Groups. Abrufbar unter: https://www.houseofrepresentatives.nl/members_of_parliament/parliamentary_groups, abgerufen am 02.10.2024.

108 Xiao, Leon Y.: Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. Stanford Law School Publications 2023, 13. Abrufbar unter: <https://law.stanford.edu/publications/no-110-loot-box-state-of-play-2023-law-regulation-policy-and-enforcement-around-the-world/>.

109 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (183).

110 Xiao, Leon Y.: Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. Stanford Law School Publications 2023, 8. Abrufbar unter: <https://law.stanford.edu/publications/no-110-loot-box-state-of-play-2023-law-regulation-policy-and-enforcement-around-the-world/>.

Regulierung von traditionellen Glückspielangeboten, wie beispielsweise *Online Black Jack*, hat die KG bei Lootboxen bislang keine Bußgelder angedroht oder ähnliche Maßnahmen ergriffen. Stattdessen beschränkt sie sich darauf, die Einhaltung des Verbots durch die Anbieter einzufordern. Laut einer Studie aus dem Jahr 2022 erfolgt dies jedoch nur sehr eingeschränkt: So enthielten 82% der 100 umsatzstärksten iPhone-Spiele im belgischen Apple Appstore nach wie vor Lootboxen.¹¹¹

10.4. Spanien

Spanien ist das erste Land innerhalb der Europäischen Union, in dem im Juli 2022 ein eigenständiges Gesetz zur Regulierung von Lootboxen entworfen wurde, da das nationale Glückspielrecht als nicht hinreichend erachtet wurde, die Besonderheiten von Lootboxen zu berücksichtigen. Im Entwurf vorgesehen waren verschiedene Maßnahmen, die Suchtverhalten verhindern, gefährdete Gruppen schützen und Verbraucherrechte sicherstellen sollten. Zudem enthielt der Entwurf ein Zugangsverbot zu Lootboxen für Minderjährige und es sollte eine Auskunftspflicht der Betreiber über die Anzahl der aktivierten Lootboxen, investierte Zeit, Gewinnwahrscheinlichkeiten und Risiken geben. Weiterhin sah der Entwurf vor, Werbung, die irreführende Aussagen über Gewinnmöglichkeiten enthielt zu verbieten und Nutzende sollten die Möglichkeit bekommen, ihre Ausgaben für Lootboxen zu begrenzen und die Aktivierung auszusetzen.¹¹² Dieser erste Gesetzesentwurf wurde 2022 allerdings durch das Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 wieder zurückgezogen.¹¹³

Am 04.06.2024 brachte das spanische Kabinett einen neuen Gesetzesentwurf ins Parlament ein, der ein Verkaufsverbot von Lootboxen an Minderjährige vorsieht. Der Anwendungsbereich des Gesetzes erstreckt sich allerdings nur auf Lootboxen, welche Items enthalten, die gegen Geld oder andere virtuelle Gegenstände eingetauscht werden können – im Gegensatz zu Lootboxen, die zwar mit echtem Geld gekauft werden, deren Inhalte aber nicht zwischen Spielern übertragen werden können und daher auch keinen „realen“ Wert besitzen, d. h. nicht auszahlfähig sind. Es handelt sich bei dem Gesetz um ein sog. „Ley orgánica“, also ein Gesetz, welches bestimmte in dieser Verfassungsvorschrift aufgezählte Materien regelt. Die Annahme des Gesetzes erfordert daher eine absolute Mehrheit.¹¹⁴

111 Xiao, Leon Y.: Breaking Ban: Belgium’s Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes. *Collabra: Psychology* 2023, 10, 15-16. Abrufbar unter: <https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>.

112 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. *MMR* 2023, 180 (183).

113 PWC España: La regulación de las Loot Boxes en España: progresos, retrocesos y un futuro impredecible. 2024. Abrufbar unter: <https://www.pwc.es/es/newlaw-pulse/entretenimiento-medios/regulacion-loot-boxes-espana-progresos-retrocesos-futuro-impredecible.html>, abgerufen am 02.10.2024.

114 Consejo de Ministros: Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales. 2024, 7. Abrufbar unter: <https://www.mpr.gob.es/servicios/participacion/Documents/ANTEPROYECTO%20DE%20LEY%20ORG%20C3%81NICA%20PARA%20LA%20PROTECCION%20DE%20LAS%20PERSONAS%20MENORES%20DE%20EDAD%20EN%20LOS%20ENTORNOS%20DIGITALES.pdf>; Xiao, Leon Y.: Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. *Stanford Law School Publications* 2023, 2-3, 28-29.

10.5. Frankreich

Lootboxen werden in Frankreich zum aktuellen Zeitpunkt nicht als Glücksspiel eingestuft:

„Die ehemalige französische Aufsichtsbehörde für Online-Glücksspiel ARJEL sowie deren Nachfolgebehörde ANJ sahen Lootboxen nicht unmittelbar als Glücksspiel an. Vorbehaltlich lizenzpflichtiger Ausnahmen ist Glücksspiel nach Art. L320-1 Code de la sécurité intérieure verboten. Auch das französische Recht fordere aber einen geldwerten Gewinn, der bei Items aus Lootboxen nur vorliegen würde, wenn diese außerhalb des Spiels für reales Geld verkauft werden könnten. Zudem müssten die Publisher den Handel außerhalb der Plattform genehmigen oder sich an der Monetarisierung beteiligen. Da derzeit die wenigsten Plattformen und Publisher den plattformunabhängigen Handel zulassen oder solche Praktiken sogar ausdrücklich in ihren AGB verbieten, ergibt sich faktisch kein Verbot von Lootboxen. Änderungsbedarf wurde nicht gesehen, da bei Lootboxen nicht – dem Geist von Glücksspiel entsprechend – der Gedanke im Vordergrund stehe, man werde reich. Auch das Ministerium für Wirtschaft und Finanzen sah 2019 keine Notwendigkeit zum Erlass eigenständiger Gesetze.“¹¹⁵

Im Juni 2022 rief die UFC-Que Choisir, die größte französische Verbraucherorganisation, zusammen mit 19 weiteren europäischen Verbraucherschutzorganisationen die Behörden auf, „eine strenge und wirksame Regulierung des Sektors einzuführen.“¹¹⁶

10.6. Schweden

Auch die schwedische Verbraucherschutzzentrale hat sich am gemeinsamen Aufruf der 19 europäischen Verbraucherorganisation beteiligt und fordert eine strengere Regulierung von In-App-Käufen und Lootboxen. In Schweden können sich Eltern, deren Kinder unerlaubt In-App-Käufe getätigt haben, zudem an die Allmänna reklamationsnämnden (ARN) wenden.¹¹⁷ Die ARN ist eine Behörde, welche Streitigkeiten zwischen Verbrauchern und Unternehmen anhört und Empfehlungen zur Streitbeilegung abgibt.¹¹⁸

Eine Einstufung und von Lootboxen als Glücksspiel scheidet nach schwedischem Recht hingegen regelmäßig aus:

„Nach Ansicht des schwedischen Amts für Verbraucherschutz (KO) besteht grundsätzlich die Möglichkeit, dass Lootboxen unter das schwedische Glücksspielgesetz fallen. Auch im schwedischen Recht scheitere dies aber regelmäßig daran, dass Gewinnen aus Lootboxen kein realer

115 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (183).

116 Paris Normandie: Jeux vidéo. L'UFC-Que Choisir met en demeure EA Games et demande une régulation des pratiques. 2022. Abrufbar unter: <https://www.paris-normandie.fr/id312063/article/2022-06-01/jeux-video-lufc-que-choisir-met-en-demeure-ea-games-et-demande-une-regulation>, abgerufen am 02.10.2024.

117 Sveriges Konsumenter: Sveriges Konsumenter: "Dags att ta gamingvärlden på allvar". 2022. Abrufbar unter: <https://www.sverigeskonsumenter.se/nyheter-press/nyheter-och-pressmeddelanden/sveriges-konsumenter-dags-att-ta-gamingvarlden-pa-allvar/>, abgerufen am 02.10.2024.

118 Allmänna reklamationsnämnden: What is ARN? Abrufbar unter: <https://www.arn.se/om-arn/Languages/english-what-is-arn/>, abgerufen am 02.10.2024.

Geldwert zugeschrieben werden könne. Eine solche Monetarisierung sei zwar oft über Drittmärkte möglich, erforderlich – so auch die Glücksspielbehörde Spelinspektionen – sei dabei aber die Beteiligung der Publisher. Diese könnten nur versuchen den Handel bei Drittanbietern zu verhindern, jedoch selten vollständig unterbinden. Es könne von ihnen nicht erwartet werden, den illegalen Markt ständig zu überwachen und notfalls auf Grund äußerer Umstände eine Lizenz zu beantragen. Die KO sehe zwar, dass der subjektive Wert (zB ein seltenes Item) für die Spielenden teils ausschlaggebender und kaufbeeinflussend sei, dies sei nach den geltenden Gesetzen aber irrelevant. Unklar ist, wie viele Lootboxen auf dem schwedischen Markt unter diese Definition fallen. Der KO ist noch kein Fall bekannt, zu dem die Glücksspielbehörde konkret Stellung genommen hat.¹¹⁹

10.7. Irland

Mit dem Gambling Regulation Bill 2022 (Gesetzentwurf), der derzeit im irischen Parlament erörtert wird, steht eine umfassende Reform der irischen Glücksspielgesetzgebung an. Auch wenn während der Debatten im Dáil Éireann (Unterhaus) das Thema Lootboxen eingebracht und deren Regulierung durch die Gambling Regulation Bill 2022 gefordert wurde, enthält der finale Entwurf des Unterhauses keine dahingehende Formulierungen.¹²⁰ Momentan wird der Entwurf im Seanad Éireann (Oberhaus) diskutiert, Lootboxen werden allerdings auch hier nicht thematisiert.¹²¹

Nach der aktuellen Rechtslage fallen Lootboxen wohl nicht unter das geltende Glücksspielrecht:

„Die Forschungsdienste des irischen Parlaments hielten es 2020 für sehr unwahrscheinlich, dass Lootboxen als Glücksspiel anzusehen sind. Rechtlich sei es zweifelhaft, Lootboxen als Wetten nach Sect. 1 Betting Act 193174 zu klassifizieren, da die Norm die Regulierung von Buchmachern zum Ziel habe. Ebenso sei es schwierig, Lootboxen als ‚Gaming‘ – das Spielen um einen riskierten Einsatz – nach Sect. 2 Gaming and Lotteries Act 195675 anzusehen, da ein solcher Einsatz ein Entgelt für das Teilnahmerecht am Spiel sei, nicht aber ein Entgelt, das ausschließlich für die Bereitstellung von Spielmechaniken (wie Lootboxen) geleistet werde. Auch das Merkmal der Lotterie gem. Sect. 2 Gaming and Lotteries Act 1956 sei zweifelhaft, da der Geldwert der Items aus einer Lootbox unklar sei. In Ermangelung einschlägiger Rechtsprechung oder behördlicher Auslegungshilfen bleibe die rechtliche Stellung unsicher. Auch ein Sprecher des Justizministeriums bestätigte, dass Lootboxen offenbar nicht unter die derzeitige gesetzliche Definition von Glücksspiel fallen würden.“¹²²

119 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (184).

120 Houses of Oireachtas: Dáil Éireann debate, Tuesday, 6 Dec 2022, Gambling Regulation Bill 2022: Second Stage. Abrufbar unter: <https://www.oireachtas.ie/en/debates/debate/dail/2022-12-06/11/>, abgerufen am 02.10.2024.; Dáil Éireann: An Bille um Rialáil Cearrbhachais, 2022 / Gambling Regulation Bill 2022. Abrufbar unter: https://data.oireachtas.ie/ie/oireachtas/bill/2022/114/eng/ver_b/b114b22d.pdf.

121 Houses of Oireachtas: Dáil Éireann debate, Tuesday, 14 May 2024, Gambling Regulation Bill 2022: Second Stage. <https://www.oireachtas.ie/en/debates/debate/seanad/2024-05-14/9/>, abgerufen am 02.10.2024.

122 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (184).

10.8. Polen

In Polen hat sich 2019 das Finanzministerium, das die Aufsicht über die Glücksspielindustrie führt, zur Einstufung von Lootboxen positioniert:

„Das polnische Finanzministerium ließ Anfang 2019 verlauten, dass aus ihrer Sicht Lootbox-Mechaniken kein Glücksspiel nach dem polnischen Glücksspielgesetzes darstellen würden. Art. 1 Nr. 2, 2 Nr. 1 plGspG enthalten eine abschließende Liste von Glücksspielen und lassen die Einordnung von Lootboxen als Glücksspiel nicht zu. Eine sich ändernde Einschätzung wäre aber rechtstechnisch leicht umsetzbar, da gem. Art. 2 Nr. 6 plGSpG der Finanzminister durch Beschluss entscheidet, ob ein Spiel mit den in den Art. 2 Nr. 1 bis 5 plGSpG aufgeführten Merkmalen eine Form des Glücksspiels iSd Gesetzes ist. Dann käme es doch wieder darauf an, ob Items rechtlich als Geld oder Sachpreise betrachtet werden könnten und ob die Möglichkeit der Monetarisierung nötig ist.“¹²³

Das polnische Ministerium für Digitalisierung klärt darüber hinaus in einem Leitfaden für Eltern über die Risiken von Online-Spielen für Kinder auf und verweist darin auch auf die Gefahren durch Lootboxen.¹²⁴

10.9. Dänemark

Auch in Dänemark ist die Frage der Anwendbarkeit des Glücksspielrechts auf Lootboxen nicht abschließend geklärt. Die dänische Aufsichtsbehörde Spillemyndigheden stellte 2017 fest,

„[dass Gewinne aus Lootboxen, die in einen realen Geldwert umgewandelt werden können, unter das nationale Glücksspielgesetz fallen. Dabei müsse eine individuelle Betrachtung zu Grunde gelegt werden, da eine generelle Beurteilung nicht möglich sei. In dem konkret untersuchten Fall wurde dies verneint. Zurzeit ist nicht ersichtlich, dass die Behörde vermehrt gegen Publisher vorgeht. Auf nationaler Ebene beschloss im Juni 2018 eine Mehrheit des dänischen Parlaments eine Vereinbarung über neue Initiativen gegen Spielsucht. Ein Fokus soll dabei auf der Untersuchung von Lootboxen und der verschwimmenden Grenze zwischen Videospiele und Glücksspiel liegen.“¹²⁵

10.10. Norwegen

Es gibt in Norwegen keine spezifische Gesetzgebung, welche Lootboxen regelt. Im Januar 2023 trat hier ein neues Glücksspielgesetz in Kraft. Unter die dort vertretene Definition von Glücksspiel könnten auch Lootboxen fallen, wenn diese einen „finanziellen Wert“ haben.¹²⁶ Der Gesetzesentwurf des Kulturministeriums sieht allerdings eine eher restriktive Anwendung des neuen

123 Ebd.

124 Witkowska, Marta: *Nastolatki i Gry Cyfrowe*. 2023. Abrufbar unter: <https://it-szkola.edu.pl/publikacje.plik.67>.

125 Wittig, Jonathan: *Status Quo bei Lootboxen*. MMR 2023, 180 (184).

126 Det Kongelige Kulturdepartement: *Prop. 2220 L. (2020-2021) Zu 5.6.4, 35ff.* Abrufbar unter: <https://www.regjeringen.no/contentassets/f895d0afb711490c87335a6def4c91df/no/pdfs/prp202020210220000dddpdfs.pdf>.

Glücksspielgesetzes vor: „Das Ministerium hat sich darauf geeinigt, dass der Anwendungsbereich des Glücksspielgesetzes derzeit auf Fälle beschränkt werden sollte, in denen ein Preis in einem Computerspiel gegen gewöhnliches Geld oder andere Dinge, die außerhalb der Computerwelt einen wirtschaftlichen Wert haben, eingetauscht oder in diese umgewandelt werden kann. Dabei werden Fälle erfasst, in denen Computerspiele als Plattform zur Etablierung reiner Geldspiele genutzt werden, und andere Fälle, in denen Elemente der Computerspiele mit traditionellen Geldspielen vergleichbar sind.“¹²⁷ Unter diese Definition würden die meisten Lootboxen gerade nicht fallen.

Im Mai 2022 veröffentlichte die norwegische Verbraucherorganisation Forbrukarrådet einen Bericht über die Effekte von Lootboxen auf Verbraucher. Der Report enthält Vorschläge zur schärferen Regulierung von Lootboxen und wurde – wie oben dargestellt – durch 19 weitere europäische Verbraucherschutzorganisationen unterstützt.¹²⁸

10.11. Großbritannien

In Großbritannien fallen Lootboxen nur in speziellen Fällen unter das Glücksspielrecht, die Regierung setzt maßgeblich auf Selbstregulierungsmechanismen durch die Branche:

„Nach Auffassung der britischen Glücksspielaufsicht (Gambling Commission) sind Lootboxen nur als Glücksspiel gem. Sect. 6 (1), (5) Gambling Act 2005/60 anzusehen, wenn die daraus stammenden Items einen Geldwert haben. Dies sei der Fall, wenn sie in Bargeld oder andere Wertgegenstände umgewandelt werden könnten. Vergleichbar mit Casino-Chips, die später in Bargeld umgetauscht werden. Dies gelte aber nur, wenn eine direkte Monetarisierung der Gegenstände innerhalb der Spiele selbst angeboten werde. Eine mittelbare Verwertung auf Drittseiten sei, bezogen auf die Publisher, irrelevant. Nach einer zweijährigen Untersuchung sah die britische Regierung 2022 zwar eine Reihe von potenziellen Risiken bei Lootboxen, insbesondere für Minderjährige. In erster Linie würden diese aber dazu dienen, das Spielerlebnis der Nutzenden zu verbessern. Eine spezifische Regulierung sei derzeit noch verfrüht und man wolle die weitere Diskussion zur Reform des Gambling Act 2005 abwarten. Die Industrie wurde aber zur Selbstregulation aufgefordert.“¹²⁹

Das britische Ministerium für Kultur, Medien und Sport berief im Juli 2022 eine Arbeitsgruppe aus Vertretern der Spielebranche ein, um den Spielerschutz zu verbessern. Die Handelsorganisation UK Interactive Entertainment veröffentlichte daraufhin im Juli 2023 Leitlinien der britischen Spieleindustrie zu Lootboxen. Die Regierung ist überzeugt, dass die Leitlinien bei vollständiger Umsetzung das Potenzial haben könnten, den Spielerschutz zu verbessern. Aktuelle Studien legen allerdings nahe, dass die Einhaltung (compliance) von Selbstregulierungsmaßnahmen durch die Unternehmen nur in begrenztem Maße funktioniert und hohe Inkonsistenzen aufweist. Diese

127 Ebd.

128 The Norwegian Consumer Council: Insert Coin, How the gaming industry exploits consumers using loot boxes. 2022. Abrufbar unter: <https://www.forbrukerradet.no/siste-nytt/loot-boxes-how-the-gaming-industry-manipulates-and-exploits-consumers/>.

129 Wittig, Jonathan: Status Quo bei Lootboxen. MMR 2023, 180 (183).

werden beispielsweise durch das Fehlen von rückwirkenden Kennzeichnungen älterer Spiele hervorgerufen oder Lootboxen werden nicht explizit in den Warnhinweisen genannt.¹³⁰

Im Mai 2024 gab die Regierung bekannt, dass sie mit der Industrie und der Wissenschaft zusammenarbeite, um die Umsetzung und Wirksamkeit der neuen Leitlinien zu überwachen, und dass sie nach Ablauf der zwölfmonatigen Umsetzungsfrist eine Aktualisierung vornehmen werde. Die Regierung gab bekannt, sie werde künftige gesetzgeberische Optionen „überprüfen“. Sie verwies auch auf ein im Mai 2023 veröffentlichtes Video Games Research Framework, um die Evidenzbasis zu den Auswirkungen von Videospielen, einschließlich Mikrotransaktionen und Spielerausgaben, zu verbessern.¹³¹

130 Xiao, Leon Y.: Beneath the label: unsatisfactory compliance with ESRB, PEGI and IARC industry self-regulation requiring loot box presence warning labels by video game companies. Royal Society Open Science 2023, 2. Abrufbar unter: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.230270>.

131 Woodhouse, John: Loot boxes in video games. 2024. Abrufbar unter: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/>.