

sonders seltene Karten um erhebliche Geldbeträge an Dritte veräußert werden. Diese Gewinnerzielungsmöglichkeit ist den Verlegern von TCG aus vorstehenden Gründen zuzurechnen und damit beinhalten Booster-Packs in aller Regel ein wirtschaftliches Wagnis.

D. Fazit und Ausblick

Die E 6 Ob 228/24h hat erstmalig der glücksspielrechtlichen Einordnung von Lootboxen eine Absage erteilt. Der Begründungsweg dieser E ist mE aber nicht pauschal auf andere Lootbox-Mechanismen in Videospielen und Booster-Packs von TCG übertragbar. Die glücksspielrechtliche Beurteilung wird in diesen Fällen weiterhin auch anhand der Voraussetzungen einer Ausspielung nach § 2 Abs 1 GSpG zu erfolgen haben. Krit zu betrachten ist dabei das Vorliegen einer Gewinnerzielungsmöglichkeit, wobei sich dafür vorliegende Prüfschritte anbieten:

- Haben die Inhalte aus der Lootbox bzw dem Booster-Pack einen seltenheitsabhängigen Marktwert?
- Besteht eine synallagmatische Beziehung zw Einsatz und Gewinn, weil der Publisher bzw Verleger den Weiterverkauf duldet oder bewusst veranlasst?

Sind diese und die übrigen Voraussetzungen einer Ausspielung nach § 2 Abs 1 GSpG erfüllt,³⁰⁾ so liegt eine gesetzwidrig betriebene Ausspielung vor, was gem § 879 Abs 1 ABGB zur

Nichtigkeit der zugrundeliegenden Verträge führt. Bei den hier interessierenden Fällen käme demnach eine bereicherungsrechtliche Rückabwicklung des bezahlten Kaufpreises (Einsatzes) für die Lootboxen bzw Booster-Packs in Betracht.

Ob sich der OGH künftig erneut zur glücksspielrechtlichen Einordnung anderer Lootbox-Mechanismen oder TCG-Booster-Packs äußern wird, ist offen. Der derzeit erkennbare Trend zur Reduktion von mit Echtgeld erwerbenden Lootboxen aus Videospielen spricht eher gegen das Entstehen zahlreicher neuer Anlafsfälle.³¹⁾ Gleichwohl ist zu berücksichtigen, dass für die Rückforderung gesetzwidriger Glücksspieleinsätze eine 30-jährige Verjährungsfrist gilt.³²⁾ Deshalb könnten auch die Einsätze bereits entfernter Lootbox-Mechanismen weiterhin geltend gemacht werden, sodass neue Verfahren keineswegs ausgeschlossen sind.

³⁰⁾ Die übrigen Voraussetzungen dürften wegen des unternehmerischen Vertriebs und dem entgeltlichen Erwerb der Lootboxen bzw Booster-Packs idR vorliegen, vgl. *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (125); *Schmitt/Steiner*, *ecolex* 2019, 395 (396); *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (73).

³¹⁾ Siehe etwa zum bekannten Vertreter „Overwatch“: <https://www.eurogamer.de/overwatch-diesen-monat-ist-endgultig-schluss-mit-den-lootboxen>.

³²⁾ *Peschel/Göschlberger*, Online-Casinos und das österreichische Glücksspielmonopol, *ecolex* 2021, 900 (902).

Lootboxen: Öffentlich-rechtliche Schlaglichter jenseits des Glücksspielrechts

BEITRAG. Die Grenzen zwischen Gaming und Gambling verschwimmen zusehends – Lootboxen sind ein wesentlicher Treiber dieser Entwicklung. Unabhängig von ihrer glücksspielrechtlichen Einordnung unterliegen Lootboxen öffentlich-rechtlichen Vorgaben. Der Beitrag arbeitet zentrale Ansatzpunkte im Plattform- und Jugendschutzrecht heraus und ordnet sie ein. **ecolex 2026/260**



Dr. Patrick Petschinka ist Rechtsanwalt der Schönherr Rechtsanwälte GmbH.

Mag. Florian Terharen ist Rechtsanwalt der Schönherr Rechtsanwälte GmbH.

A. Ausgangspunkt

Lootboxen sind virtuelle „Schatzkisten“ in Computerspielen, die zufällig generierte virtuelle Gegenstände („Items“) enthalten. Das Spektrum reicht von rein kosmetischen Anpassungen („Skins“) bis hin zu spielrelevanten Vorteilen. Charakteristisch sind das Zufallselement und die unterschiedliche Wertigkeit der virtuellen Gegenstände. Zugleich unterscheiden sich Lootboxen in ihrer konkreten Ausgestaltung von Spiel zu Spiel erheblich. Gemeinsam ist allen Lootboxen, dass sie entweder durch Spielerfolge freigeschaltet („Rewards“) oder gegen Entgelt erworben werden können – unmittelbar gegen Echtgeld oder mittelbar über zuvor mit Echtgeld erworbene „In-Game-Währungen“.¹⁾

Publisher und Spielehersteller nutzen Lootboxen inzwischen als zentrales Monetarisierungsinstrument, insb bei „Free-to-Play“-Titeln,²⁾ zunehmend aber auch in Vollpreisspielen. Das Phänomen spricht nicht nur erwachsene Spieler, sondern in

besonderem Maße auch Kinder und Jugendliche an. Dazu tragen die farbenfrohe Aufmachung, der Sammel- und Belohnungsreiz sowie die Ungewissheit über den konkreten Inhalt bei. Kritisiert werden insb strukturelle Parallelen zum Glücksspiel sowie die damit verbundenen Risiken, etwa ein erhöhtes Suchtpotenzial oder erhebliche finanzielle Belastungen.³⁾ Zusatzliche Brisanz gewinnt die Problematik, wenn manipulative

¹⁾ Ausf zB *Jakob/Matjes*, Lootboxen, in *Matjes* (Hrsg), Stichwortkommentar eSport-Recht (2023) Rz 1ff.

²⁾ „Free-to-Play“ bezeichnet ein Geschäftsmodell, bei dem der Zugang zum Spiel kostenlos ist und die Monetarisierung über optionale Zusatzinhalte („In-Game-Käufe“) oder Werbeeinblendungen erfolgt.

³⁾ ZB *Sucht Schweiz*, Gratis-Videospiele mit integrierten Käufen: Lootboxen verstärken Problematik, abrufbar unter <https://www.suchtschweiz.ch/press/gratis-videospiele-mit-integrierten-kaeufen-lootboxen-verstaerken-problematik/> (alle Links zuletzt abgefragt am 31. 5. 2026).

Designelemente („Dark Patterns“) ins Spiel kommen.⁴⁾ Diese Bedenken beschäftigen mittlerweile auch die österr Politik (s unten Pkt D).

Rechtlich werden Lootboxen bislang va aus glücksspielrechtlicher Perspektive diskutiert.⁵⁾ Die Debatte gipfelte jüngst in einer E des OGH zu „FIFA-Lootboxen“;⁶⁾ auf die Analyse von Aichmayr in diesem Heft sei verwiesen.⁷⁾ Lootboxen sind jedoch weit mehr als nur ein Thema des Glücksspielrechts: Unabhängig von ihrer glücksspielrechtlichen Einordnung unterliegen sie öffentlich-rechtlichen Vorgaben, insb im Plattform- und Jugendschutzrecht. Anlass genug, im vorliegenden Beitrag Schlaglichter auf diese Aspekte jenseits des Glücksspielrechts zu werfen.

B. Digital Services Act (DSA)

1. Vorbemerkung

Ob und in welchem Umfang der DSA⁸⁾ anwendbar ist, hängt zunächst von der Einordnung des jeweiligen Spiels als „Online-Plattform“ ab. Eine Online-Plattform ist ein Hostingdienst, der im Auftrag eines Nutzers Informationen speichert und öffentlich verbreitet.⁹⁾ Die EK zählt „Plattformen für interaktive Spiele“ grds dazu.¹⁰⁾ Auch Stimmen in der Lit vertreten diese Ansicht, insb wenn eine potenziell unbegrenzte Zahl von Nutzern erreicht werden kann.¹¹⁾

Damit sind die Vorschriften des DSA grds auf eine Vielzahl von Spielen mit entsprechenden Plattformelementen anwendbar. Für Online-Plattformen enthält der DSA ua Vorgaben zur Gestaltung von Nutzeroberflächen. Zudem bestehen besondere Schutzpflichten gegenüber Minderjährigen. Diese Maßstäbe sind bei der Konzeption und Präsentation von Lootboxen mitzudenken. Verstöße können empfindliche Sanktionen nach sich ziehen, die bis zu Geldbußen von 6% des weltweit erzielten Gesamtjahresumsatzes des vergangenen Geschäftsjahres reichen.¹²⁾

2. Dark Patterns (Art 25 DSA)

Art 25 DSA untersagt Anbietern von Online-Plattformen manipulative Interface-Gestaltungen. Unzulässig ist jede Ausgestaltung oder jeder Betrieb einer Online-Schnittstelle, die Nutzer täuscht, manipuliert oder ihre Fähigkeit zu freien und informierten Entscheidungen maßgeblich beeinträchtigt. Es handelt sich um eine Generalklausel gegen manipulative Interface-Gestaltung, die für sämtliche Interaktionen mit Nutzern gilt.¹³⁾ Verboten sind „Dark Patterns“, die verwendet werden, um Nutzer zu unerwünschten Verhaltensweisen oder Entscheidungen zu bewegen, die negative Folgen für sie haben.¹⁴⁾ Dazu gehören bspw verzerrte Auswahlmöglichkeiten, die durch visuelle oder akustische Elemente prominent dargestellt werden, wiederholte (auch implizite) Aufforderungen zum Kauf, die Verwendung einer In-Game-Währung zur Verschleierung von Kosten, Countdowns sowie emotionale Verstärker (etwa „near miss-Animationen“).¹⁵⁾

Zur Identifizierung von Dark Patterns können die Guidelines des Europäischen Datenschutzausschusses zu „Deceptive Design Patterns“¹⁶⁾ herangezogen werden, in denen Beispiele manipulativer Designs genannt werden: „Overloading“ (Überforderung durch Informationsflut), „Skipping“ (vorausgewählte Optionen), „Stirring“ (emotionale Beeinflussung durch visuelle Reize), „Hindering“ (aktive Behinderung von Nutzerentscheidungen), „Fickle“ (inkonsistentes Design) und „Left in the Dark“ (bewusst versteckte Informationen). Die Guidelines beziehen sich zwar auf das Datenschutzrecht, können aber als Auslegungshilfe für Art 25 DSA dienen.¹⁷⁾

Verboten sind nach Art 25 DSA jedoch nur Gestaltungen, die die Entscheidungsfähigkeit des Nutzers „maßgeblich“ beeinträchtigen. Dieser Begriff ist ausweislich ErwGr 67 DSA gleichbedeutend mit der „wesentlichen Beeinflussung“ iSd RL über unlautere Geschäftspraktiken (UGP-RL).¹⁸⁾ Demnach genügt üblicherweise nicht ein einzelnes Designelement für sich, um diese Schwelle zu überschreiten.¹⁹⁾ Entscheidend ist vielmehr die kumulierte Wirkung der verwendeten Mechaniken.

Lootboxen weisen häufig mehrere der genannten Elemente auf: glücksspielähnliche Animationen (Stirring), voreingestellte Kaufmengen (Skipping), Verschachtelung von In-Game-, Premium- und Standardwährungen (Overloading) sowie erschwerte Informationssuche zu Drop-Wahrscheinlichkeiten (Hindering). Je nach konkreter Ausgestaltung können sie daher dem Verbot des Art 25 DSA unterfallen.

3. Schutz Minderjähriger (Art 28 DSA)

Darüber hinaus sieht der DSA zusätzliche Schutzmechanismen für Minderjährige vor: Anbieter von Online-Plattformen, die für Minderjährige zugänglich sind,²⁰⁾ müssen „geeignete und verhältnismäßige Maßnahmen“ treffen, um ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz Minderjähriger zu gewährleisten. Welche Maßnahmen hierfür in Betracht kommen, ist allerdings keineswegs geklärt. Fraglich ist schon, ob überhaupt wirksame und zugleich verhältnismäßige Maßnahmen implementiert werden können (s unten Pkt C). Hinzu tritt das Risiko,

⁴⁾ ZB *Jugend und Medien* – Schweizer Bundesamt für Sozialversicherungen BSV, Wie Spiele manipulieren: Was Eltern über versteckte Tricks wissen sollten, abrufbar unter <https://jugendundmedien.ch/blog-und-aktuelles/wie-spiele-manipulieren-was-eltern-ueber-versteckte-tricks-wissen-sollten>.

⁵⁾ Statt vieler *Bajrami/Lojer*, Glücksspiel- und Wettrecht, in *Petschinka* (Hrsg), eSport-Recht (2023) 287 (292ff); *Strejcek/Böhm/Frank*, Richterliche Fortentwicklung des österreichischen Glücksspielrechts, ZfWG 2024, 204; *Rapani/Hohenhanner/Lamprecht*, Zur glücksspielrechtlichen Einordnung von Lootboxen, MR 2025, 36, jeweils mwN.

⁶⁾ OGH 18. 12. 2025, 6 Ob 228/24h; s dazu bereits *Petschinka/Terharen*, FIFA-Lootboxen im österreichischen Glücksspielrecht, SpoPrax 2026, 86; *Strejcek/Turecek*, Lootbox als Glücksspiel? EvBl 2026, 283; *Woerlein*, Glücksspielrechtliche Einordnung von Lootboxen eines Fußball-Simulationsspiels, MMR 2026, 409.

⁷⁾ *Aichmayr*, ecolex 2026, 478 (in diesem Heft).

⁸⁾ VO (EU) 2022/2065, ABl L 2022/277, 1.

⁹⁾ Art 3 lit i DSA.

¹⁰⁾ Mitteilung der EK vom 11. 5. 2022: Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche – die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder, COM(2022) 212 final.

¹¹⁾ ZB *Holznagel* in *Müller-Terpitz/Köhler* (Hrsg), DSA (2024) Art 3 Rz 89.

¹²⁾ Art 52 Abs 3 DSA.

¹³⁾ Vgl *Barudi* in *Müller-Terpitz/Köhler* (Hrsg), DSA (2024) Art 25 Rz 11.

¹⁴⁾ Dazu *Stahleder* in *Terharen* (Hrsg), Praxishandbuch DSA (2025) Kap 5.2.3.5; ferner ErwGr 67 DSA.

¹⁵⁾ Vgl Leitlinien zur Auslegung und Anwendung der RL 2005/29/EG, ABl C 2021/526, 101.

¹⁶⁾ Leitlinien 03/2022 zu irreführenden Gestaltungsmustern auf Benutzeroberflächen von Social-Media-Plattformen, abrufbar unter https://www.edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/guidelines/guidelines-032022-deceptive-design-patterns-social-media_de.

¹⁷⁾ Vgl Leitlinien 03/2025 zum Zusammenspiel des Digital Services Act und der Datenschutz-Grundverordnung, Rz 43, abrufbar unter https://www.edpb.europa.eu/system/files/2025-09/edpb_guidelines_202503_interplay-dsa-gdpr_v1_en.pdf.

¹⁸⁾ RL 2005/29/EG, ABl L 2005/149, 22.

¹⁹⁾ *Raue* in *Hofmann/Raue* (Hrsg), NK-DSA (2023) Art 25 Rz 83 mwN.

²⁰⁾ Plattformseitig ist häufig ein Mindestalter von 13 Jahren vorgesehen. In Österreich wird derzeit sogar diskutiert, die Nutzung von Social-Media-Plattformen gesetzlich erst ab 14 Jahren zuzulassen.

dass Jugendliche infolge von Beschränkungen auf gänzlich unreglementierte Onlinedienste ausweichen.²¹⁾

Von besonderer Bedeutung für Lootboxen ist das in Art 28 Abs 2 DSA verankerte Verbot Profiling-basierter Werbung an Minderjährige. Werden Angebote, spezielle Bundles oder zeitlich begrenzte Events auf Basis von Nutzerprofilen personalisiert ausgespielt, kann dies als Profiling-basierte Werbung iSd Art 28 Abs 2 DSA einzuordnen sein. Das gilt insb dann, wenn aus dem Spielverhalten Rückschlüsse auf Präferenzen gezogen und darauf basierend gezielte Angebote unterbreitet werden. Ob die Ansprache formal als „Werbung“ deklariert ist, ist dabei unerheblich; maßgeblich ist der werbliche Charakter der Maßnahme.²²⁾

4. Empfehlungssysteme (Art 27 DSA)

Bestimmte Lootbox-Mechaniken könnten zudem den Transparenzpflichten für Empfehlungssysteme nach Art 27 DSA unterliegen. In Betracht kommt dies, wenn Angebote, Bundles oder Events personalisiert bzw profilbasiert ausgespielt werden, etwa über dynamische Storefronts oder individualisierte Angebots-Rotationen. Anbieter wären in diesem Fall verpflichtet, die maßgeblichen Parameter ihrer Empfehlungssysteme offenzulegen und – sofern sie eine gewisse Anzahl an Nutzern erreichen – den Nutzern die Möglichkeit einzuräumen, eine nicht Profiling-basierte Alternative zu wählen.

5. Ergebnis

Im Ergebnis bietet das Plattformrecht für digitale Inhalte wie Lootboxen mit dem DSA bereits zentrale Ansatzpunkte (insb zu Dark Patterns und zum Schutz Minderjähriger). Ihre praktische Wirksamkeit steht und fällt jedoch mit der konsequenten Durchsetzung. In jüngerer Zeit sind verstärkt Durchsetzungsmaßnahmen der EK zu verzeichnen, wie etwa eine gegen Temu verhängte Geldbuße verdeutlicht.²³⁾

C. Jugendschutz

1. Vorbemerkung

Lootboxen sind im österr Jugendschutzrecht bislang nicht ausdrücklich geregelt; das gilt für alle neun Landesjugendschutzgesetze gleichermaßen.²⁴⁾ Nachfolgend wird untersucht, ob und inwieweit jugendschutzrechtliche Ansatzpunkte bestehen und wo der geltende Rahmen an seine Grenzen stößt.

2. Mediale Schutznorm

Erster Ansatzpunkt sind die Regelungen zu jugendgefährdenden Medien, Datenträgern, Gegenständen und Dienstleistungen („mediale Schutznorm“), die in jedem Bundesland bestehen.²⁵⁾ Exemplarisch bestimmt § 19 Abs 1 NÖ Jugendgesetz, dass Jugendlichen jugendgefährdende Inhalte von Medien oder Dienstleistungen nicht zugänglich gemacht werden dürfen.²⁶⁾ Eine Jugendgefährdung ist nach dem Wortlaut insb dann anzunehmen, wenn die in Rede stehenden Inhalte von Medien oder Dienstleistungen Gewalt verherrlichen, Menschen diskriminieren oder entwürdigende Sexualdarstellungen enthalten.²⁷⁾

Die generalklauselartige Umschreibung lässt viele Fragen offen.²⁸⁾ Im vorliegenden Kontext drängt sich zunächst die Frage auf, ob Lootboxen als „Inhalte von Medien“ oder als „Dienstleistungen“ zu qualifizieren sind. Lootboxen sind typischerweise integraler Bestandteil des Computerspiels²⁹⁾ und zugleich mit einem entgeltlichen Erwerbsvorgang verknüpft. Teleologisch dient die mediale Schutznorm der Abwehr ent-

wicklungsgefährdender Einwirkungen; sie erfasst daher nicht nur passive Rezeption von Inhalten, sondern auch interaktive Gestaltungselemente. Lootboxen können daher – je nach Landesgesetz – entweder als Inhalte von Medien oder als Dienstleistungen qualifiziert werden.

Die Aufzählung der Gefährdungsszenarien adressiert klassische „Inhaltsgefahren“ (Gewalt, Diskriminierung und Sexualdarstellungen) und ist bei Lootboxen kaum einschlägig. Da sie jedoch bloß demonstrativ ist,³⁰⁾ können auch andere Elemente eine Jugendgefährdung begründen. Angesichts erheblicher finanzieller Belastungen, potenzieller Suchtanreize, mangelnder Transparenz, „pay-to-win“-Mechanismen, manipulativer Designelemente und unzureichender Kontrollfunktionen kommt eine Erfassung von Lootboxen grds in Betracht, sofern sie geeignet sind, die Entwicklung Jugendlicher zu gefährden. Lootboxen können damit – auch bei inhaltlich „harmloser“ Ausgestaltung (etwa einem rein kosmetischen Item) – unter die mediale Schutznorm fallen, wenn die Mechanik selbst die relevante Gefahrenlage begründet. Eine pauschale Bewertung kommt angesichts der unterschiedlichen Ausgestaltung von Lootboxen nicht in Betracht; maßgeblich bleibt stets die Gefahrenprognose im Einzelfall.

Wird eine Jugendgefährdung angenommen, dürfen Lootboxen Jugendlichen weder angeboten, vorgeführt noch sonst zugänglich gemacht werden.³¹⁾ Unternehmer haben dies durch „geeignete Vorkehrungen“ sicherzustellen.³²⁾ Die Jugendschutzgesetze nennen räumliche und optische Abgrenzungen, zeitliche und technische Beschränkungen, Aufschriften oder Beaufsichtigung³³⁾ – Maßnahmen, die ersichtlich auf analoge Vertriebssituationen zugeschnitten sind. Im digitalen Kontext lassen sich die dahinterstehenden Schutzziele nur über funktionale Äquivalente erreichen, etwa Alterskontrollen, verpflichtende Offenlegung von Drop-Rates, Limits oder „cool-down“-Mechanismen. Online stößt die Vollziehung solcher Maßnahmen freilich an praktische und rechtliche Grenzen (Stichwort: Herkunftslandprinzip).³⁴⁾

3. Benützungs- und Teilnahmeverbote

Ergänzend enthalten einzelne Landesgesetze Verbote der Teilnahme an Ausspielungen sowie der Benützung bestimmter

²¹⁾ Generell dazu *Fischer/Pauls*, Altersfeststellung im digitalen Raum (2026).

²²⁾ *Stahleder* in *Terharen* (Hrsg), Praxishandbuch DSA (2025) Kap 5.2.3.6.

²³⁾ Vgl Pressemitteilung der EK vom 28. 5. 2026, abrufbar unter https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/ip_26_1178.

²⁴⁾ Für einen Überblick über das Jugendschutzrecht s *Sommerauer*, Handbuch des österreichischen Jugendschutzrechts² (2026).

²⁵⁾ Im Detail *Petschinka*, Zwischen jugendgefährdenden Medien und Alterskennzeichnungen: Jugendschutzrechtliches zum eSport in Österreich, *SpoPrax* 2021, 164 (164ff); *Petschinka/Rapani*, Jugendschutz bei Computerspielen, *MR* 2021, 355 (356ff), jeweils mwN.

²⁶⁾ Dazu auch § 19 Abs 2 NÖ JG.

²⁷⁾ Exemplarisch § 19 Abs 1 NÖ JG.

²⁸⁾ Grundlegend *Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 164.

²⁹⁾ Ähnlich das Kernargument in OGH 18. 12. 2025, 6 Ob 228/24h. Ob der glücksspielrechtliche Maßstab der Gesamtbetrachtung auch in anderen Rechtsgebieten zwingend anzulegen ist, steht auf einem anderen Blatt und soll hier beiseitegelassen werden.

³⁰⁾ Arg: „insb“.

³¹⁾ Exemplarisch § 19 Abs 1 und 2 NÖ JG.

³²⁾ Eingehend dazu *Leitl/Mayrhofer*, Internet und Verwaltungsstrafrecht, in *Plöckinger/Duursma/Mayrhofer* (Hrsg), Internet-Recht (2004) 337 (359); *Sommerauer*, Österreichisches Jugendschutzrecht vs World Wide Web/Internet, *JusIT* 2009, 81 (85); *Petschinka/Rapani*, *MR* 2021, 361ff.

³³⁾ Exemplarisch § 19 Abs 3 NÖ JG.

³⁴⁾ Vgl *Petschinka/Rapani*, *MR* 2021, 361 mwN.

Spielapparate.³⁵⁾ Diese Verbote setzen jedoch eine Glücksspielrechtliche Qualifikation voraus und greifen bei Lootboxen nur, soweit diese als Ausspielungen iSd § 2 GSpG einzuordnen sind.³⁶⁾ Zudem sind Lootboxen keine Spielapparate im klassischen Sinne. Jenseits klarer Glücksspielnähe bleibt daher die mediale Schutznorm das zentrale Instrument.

4. Ergebnis

Im Ergebnis hängt der rechtliche Jugendschutz iZm Lootboxen primär von der Auslegung der medialen Schutznorm und damit von einer Gefahrenprognose im Einzelfall ab. Die auf analoge Vertriebssituationen zugeschnittenen Schutzmechanismen stoßen im digitalen Kontext jedoch an ihre Grenzen – eine Modernisierung erscheint angezeigt.³⁷⁾ Ein Blick nach Deutschland liefert Anhaltspunkte: Anders als in Österreich adressiert das dortige Jugendschutzgesetz ausdrücklich auch Computerspiele einschließlich außerhalb der medieninhaltenlichen Wirkungen liegender Umstände („Interaktionsrisiken“).³⁸⁾

D. Fazit und Ausblick

Die vorstehenden Ausführungen haben gezeigt, dass öffentlich-rechtliche Ansatzpunkte für Lootboxen jenseits des Glücksspielrechts bestehen. Die generischen Instrumente erfassen das Phänomen aber nur teilweise. Eine kohärente Regulierungsstrategie fehlt bislang.

Die österr Politik hat das Thema zwar wiederholt aufgegriffen – von einer im Jahr 2021 eingesetzten Expertengruppe³⁹⁾ über mehrere Entschließungsanträge⁴⁰⁾ bis hin zum Erkenntnis der aktuellen BReg zum „effektiven Jugendschutz durch Neuregulierung der Lootboxes“⁴¹⁾ –, konkrete Ergebnisse blieben bislang jedoch aus. Nationale Alleingänge werden digitalen Themen allerdings nur selten gerecht. Folgerichtig ist das

Thema zunehmend in europäische Diskussionen zum Verbraucherschutz und zur Plattformverantwortung eingebettet.⁴²⁾

Ein tragfähiger Ansatz muss nach unserem Dafürhalten sektorübergreifend und auf europäischer Ebene ansetzen: Er sollte Spielerschutz und Plattformökonomie kohärent zusammenführen und dabei die wirtschaftlichen Realitäten der Games-Branche berücksichtigen.

Schlussstrich

Lootboxen sind weit mehr als nur ein Thema des Glücksspielrechts. Mit dem Plattform- und dem Jugendschutzrecht bestehen bereits heute Ansatzpunkte, die die Gefahren von Lootboxen adressieren. Beide Regime stoßen dabei jedoch – aus unterschiedlichen Gründen – an ihre Grenzen.

³⁵⁾ ZB § 9 Abs 1 Wiener Jugendschutzgesetz oder § 17 Steiermärkisches Jugendgesetz.

³⁶⁾ Dazu Aichmayr, ecolex 2026, 478 (in diesem Heft).

³⁷⁾ So bereits Petschinka, SpoPrax 2021, 168; Petschinka/Rapani, MR 2021, 363.

³⁸⁾ Vgl §§ 10a ff deutsches Jugendschutzgesetz.

³⁹⁾ Dazu zB Petschinka, Einführung, in Petschinka (Hrsg), eSport-Recht (2023) 1 (6ff).

⁴⁰⁾ Entschließungsantrag vom 23. 11. 2023 betreffend Lootboxen, 3721/A (E) 27. GP, Entschließungsantrag vom 15. 12. 2023 betreffend Verbot des Glücksspiels mit Lootboxen, 3820/A (E) 27. GP sowie kürzlich Entschließungsantrag vom 25. 2. 2026 betreffend die Regulierung von Lootboxen aufgrund des Suchtpotenzials für Kinder und Jugendliche, 726/A (E) 28. GP.

⁴¹⁾ Regierungsprogramm 2025–2029: Jetzt das Richtige tun. Für Österreich.

⁴²⁾ Vgl Pressemitteilung des EP vom 17. 1. 2023, abrufbar unter <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20230112STO66402/funf-wege-wie-das-europaische-parlament-online-spieler-schutzen-will>.

Aktuelle Rechtsprechung des EuGH zum Glücksspielrecht

Überblick über die derzeit anhängigen und kürzlich abgeschlossenen einschlägigen Vorabentscheidungsverfahren

RECHTSPRECHUNGSÜBERSICHT. Der Themenkomplex „Glücksspiel“ beschäftigt den EuGH bereits seit vielen Jahren in steter Regelmäßigkeit und hat in letzter Zeit wieder an Bedeutung gewonnen. Dieser Beitrag liefert eine Zusammenfassung der derzeit anhängigen und kürzlich abgeschlossenen Vorabentscheidungsverfahren mit Bezug zum Glücksspielrecht. **ecolex 2026/261**



Mag. **Bernhard Ibl** ist Rechtsanwalt bei Summer Schertler Kaufmann Rechtsanwälte GmbH in Wien und ua auf internationale Prozessführung spezialisiert.

A. Einleitung

In den vergangenen Jahren hatte sich der EuGH vielfach mit Rechtsfragen aus dem Themenkomplex „Glücksspiel“ zu beschäftigen. Dies ist insofern bemerkenswert, als das Glücksspielrecht unionsrechtlich nicht harmonisiert und im Regelfall

ausdrücklich von Harmonisierungsrechtsakten ausgenommen ist.¹⁾ Dennoch – oder gerade deshalb – ist der EuGH regelmäßig

¹⁾ Vgl Jaeger in Jaeger/Strejcek (Hrsg), Glücksspielrecht (2025) 138f.