Forschungsstelle für eSport-Recht

Lootboxen

Tatsächliche Erscheinung und rechtliche Beurteilung

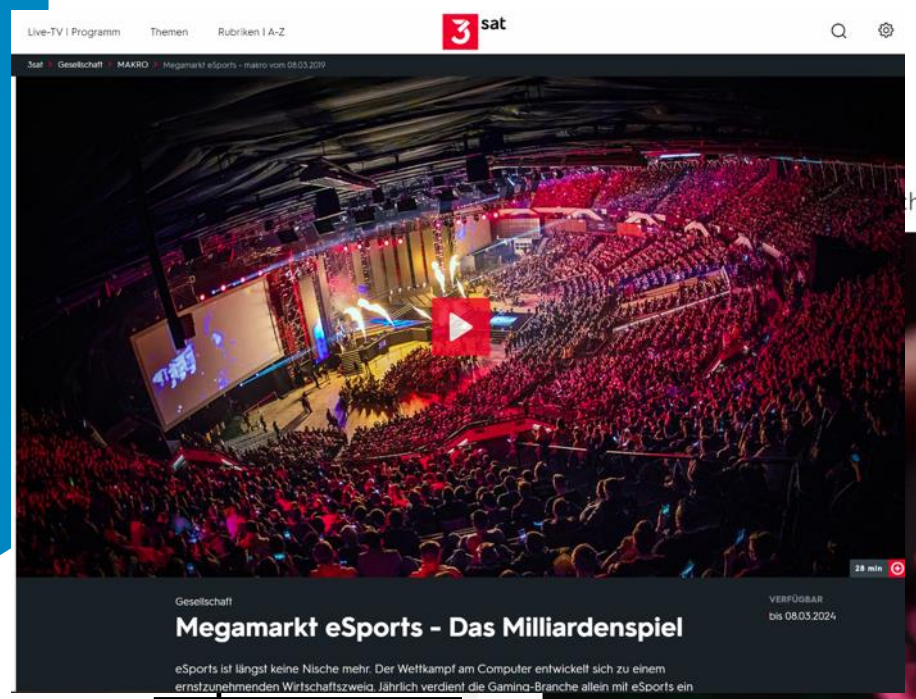
Donnerstag, 05. Dezember 2024

Universität Augsburg

Agenda

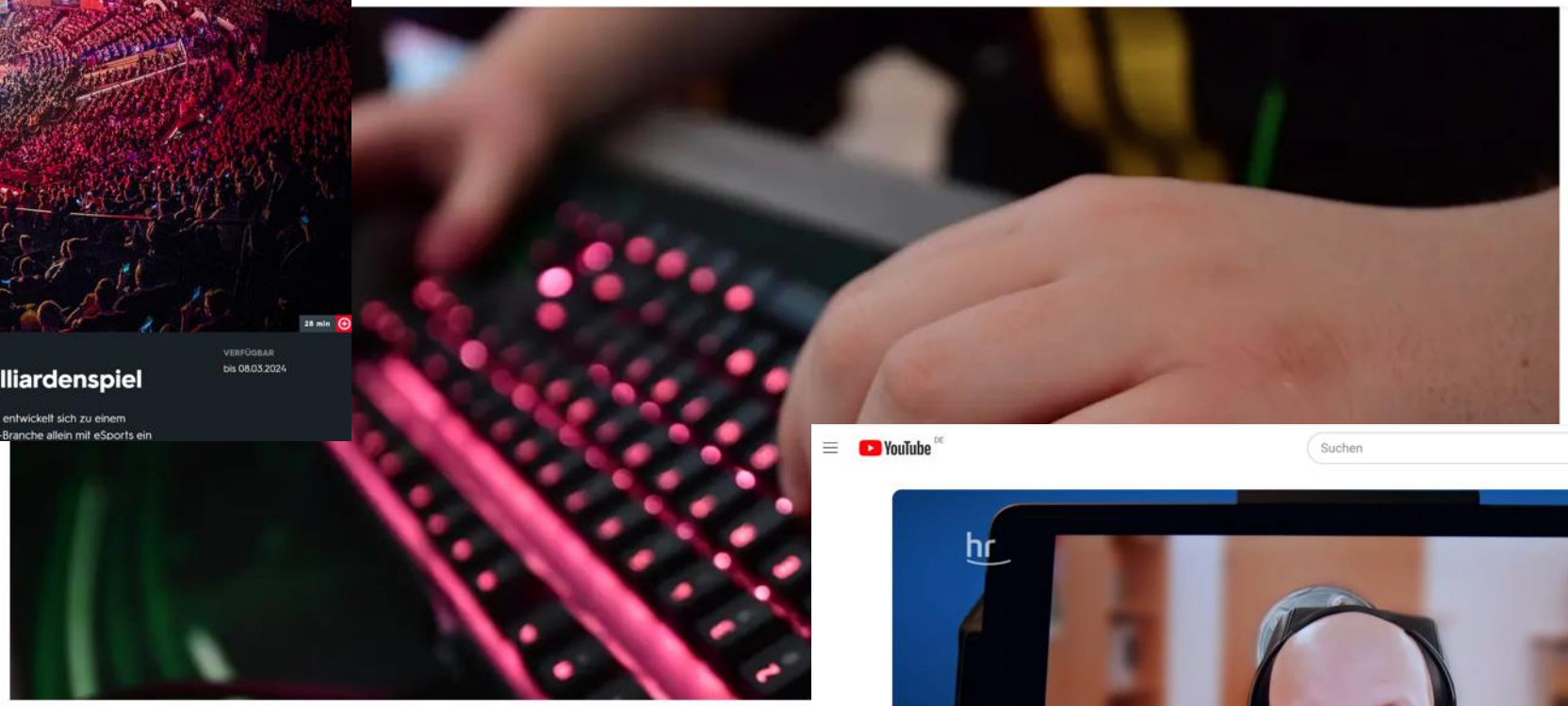
1. Lootbox in Gesellschaft & Juristerei
2. Wirtschaftliche Bedeutung
3. Begriff und tatsächliche Erscheinung der Lootbox
4. Lootboxerwerb, Lootboxsysteme und Folgesysteme für Lootboxinhalte
5. Glücksspiel - Begriff und Tatbestandsmerkmale
6. Subsumtion unter wichtige eSport-Titel
7. Fazit - Faustformel

Lootbox in Gesellschaft & Juristerei



Sendung verpasst?

haft ▸ Virtuelle Schatzkisten: Glücksspiel für Kinder?



ming

Wirtschaftsfa

16. Dezembe
funktioniert“, /
FUT)

15. Januar 2(
verdienen", A
doku/das-
erste/Y3JpZD

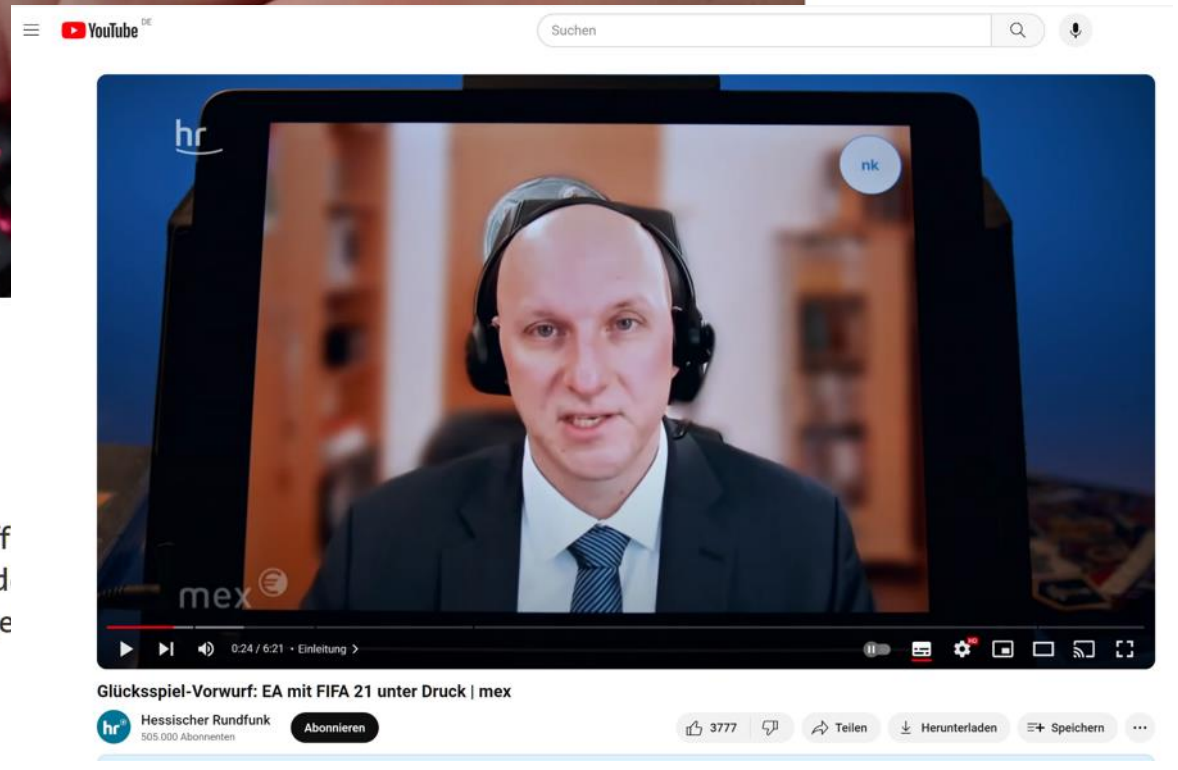
Virtuelle Schatzkisten

Glücksspiel für Kinder?

Stand: 09.01.2024 11:27 Uhr

**Ein Klick und die virtuelle Schatzkiste öff
FIFA-Online-Game in der Hoffnung auf d
meistens gibt es eine Niete. Denn hier ge**

Von Marvin Mohr, WDR



Aktuelle Regulierungsansätze in der Politik in Deutschland

Irreführung durch Interessenvertreter?

Anwendungsbereiche

In der Regel ist ein Minderjähriger zugleich Verbraucher i.S.d. § 13 BGB.

Je nach Ausgestaltung der Lootbox kann Glücksspiel vorliegen.

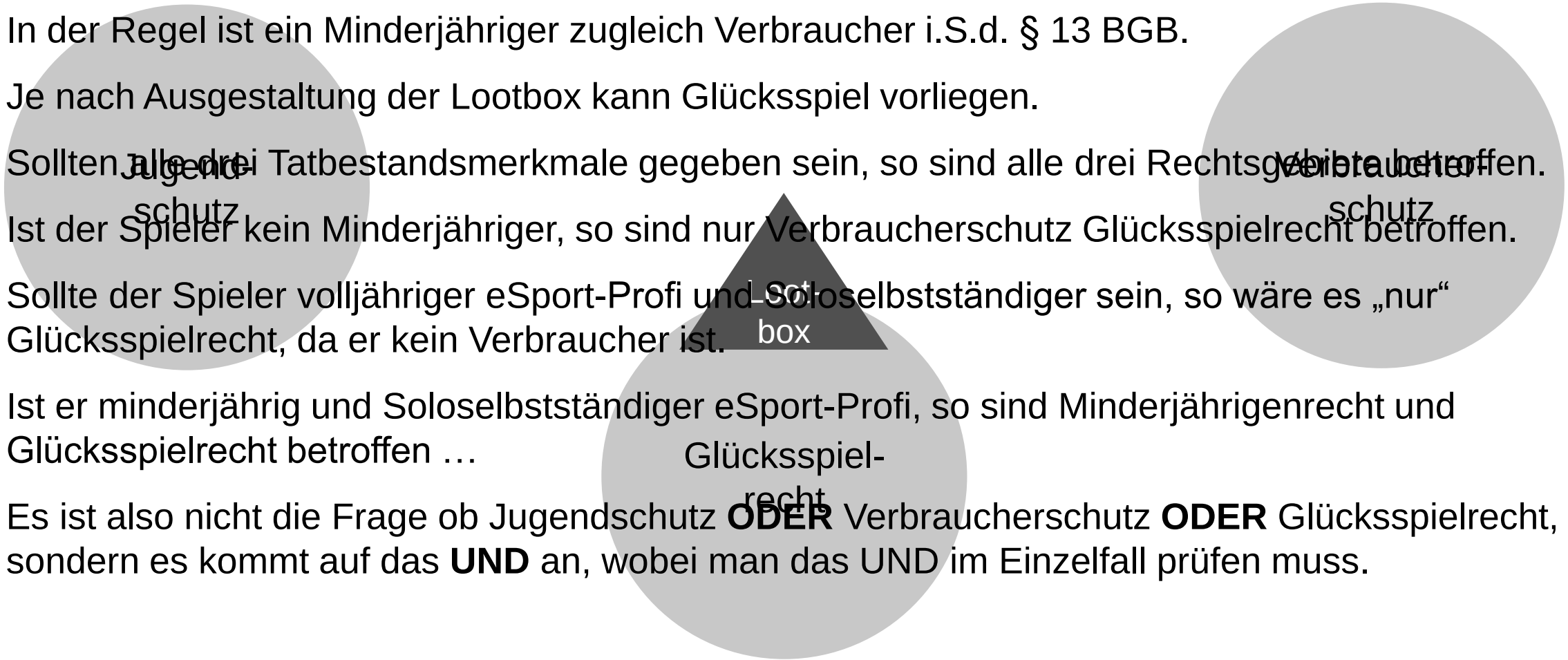
Sollten alle drei Tatbestandsmerkmale gegeben sein, so sind alle drei Rechtsgebiete betroffen.

Ist der Spieler kein Minderjähriger, so sind nur Verbraucherschutz Glücksspielrecht betroffen.

Sollte der Spieler volljähriger eSport-Profi und Soloselbstständiger sein, so wäre es „nur“ Glücksspielrecht, da er kein Verbraucher ist.

Ist er minderjährig und Soloselbstständiger eSport-Profi, so sind Minderjährigenrecht und Glücksspielrecht betroffen …

Es ist also nicht die Frage ob Jugendschutz **ODER** Verbraucherschutz **ODER** Glücksspielrecht, sondern es kommt auf das **UND** an, wobei man das UND im Einzelfall prüfen muss.



Irreführung durch Interessenvertreter?

Unterscheide Regulierungsvorschläge und Rechtsanwendung

Regulierungsbedarf = Eine Tatbestandskonstellation ist rechtlich noch nicht geregelt und soll einer Regelung zugeführt werden

→ Es besteht die Notwendigkeit regulativen **Aktivwerdens des Gesetzgebers**.

Rechtsanwendung = Eine Tatbestandskonstellation ist bereits geregelt und die vorgesehene Rechtsfolge MUSS angewendet werden

→ Es besteht die **Verpflichtung der Judikative** die nach Anwendung des Gesetzes vorgesehene Rechtsfolge auszuurteilen (Art. 20 Abs. 3 GG)

Bei Lootboxen besteht in Deutschland im Rechtsbereich Glücksspiel bereits eine Regelung im Glücksspielstaatsvertrag. Folglich ist diese anzuwenden! Sollte man einen weiteren Regulierungsbedarf im Jugendschutz oder Verbraucherschutz sehen, so entbindet dies nicht von der Rechtsanwendung im Glücksspielrecht.

→ Denkbar ist allein einen Regulierungsbedarf anzunehmen, Lootboxen aus dem Glücksspielrecht auszunehmen (soweit ersichtlich noch nicht in der Diskussion)..

Tatbestand und Rechtsfolgen im öffentlichen Recht

Ermessen auf Rechtsfolgenseite

Im öffentlichen Recht gibt es oftmals die Konstellation, dass wenn ein Tatbestand geben ist auf der Rechtsfolgenseite ein Ermessen stehen kann.

Bei Ermessen sind dann die klassischen Stufen des Ermessens zu untersuchen:

- Ermessensausübung hinsichtlich des OB eingeschritten wird
- Ermessensausübung hinsichtlich des GEGEN WEN eingeschritten wird
- Ermessensausübung hinsichtlich des WIE eingeschritten wird

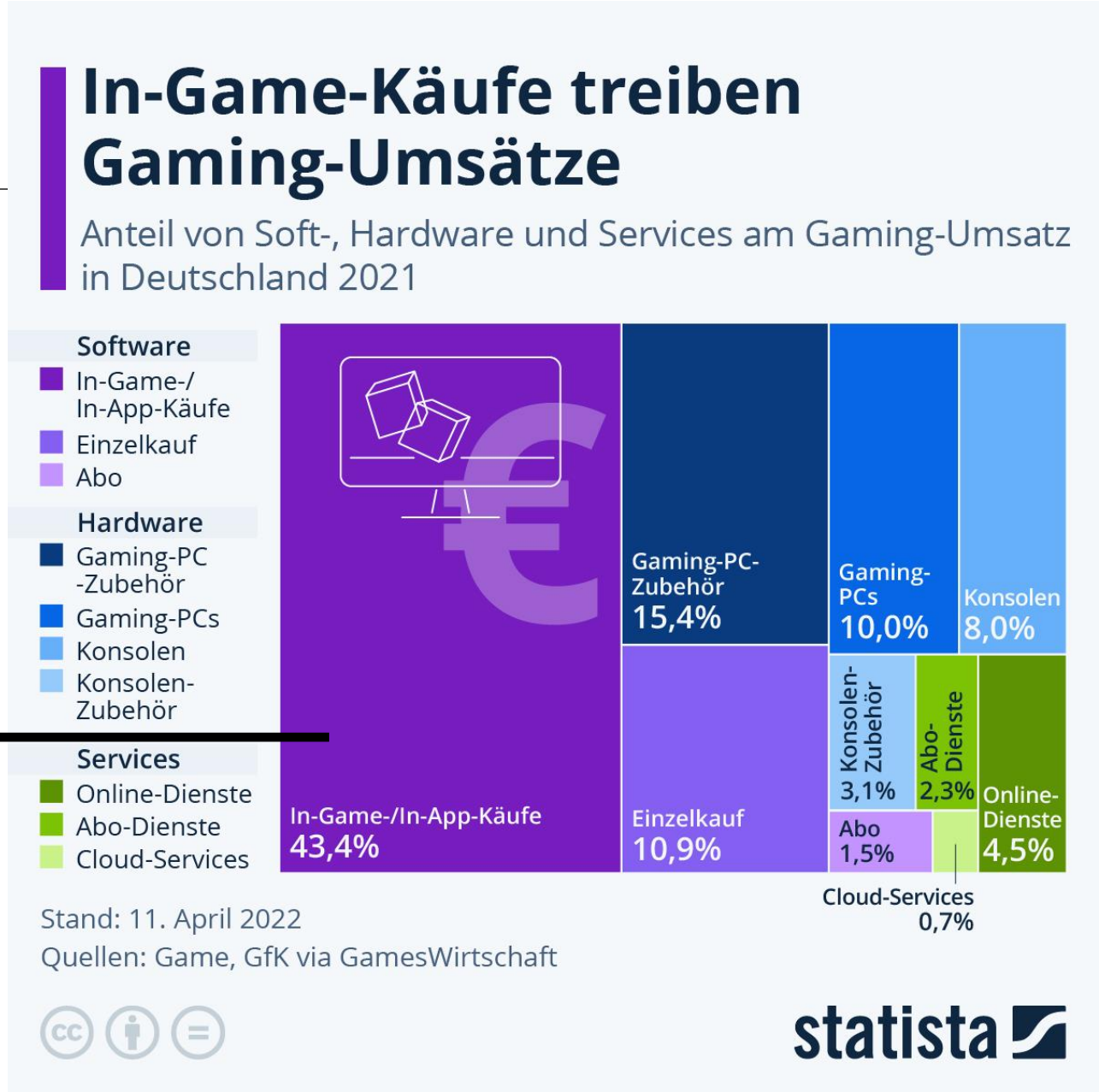
Z.T. wird darauf hingewiesen (beachte auch die Ausführungen gleich zum EU-Ausland), dass die Behörden nicht einschreiten (Duldung), muss genau beachtet werden, dass dies NICHT den Tatbestand berührt!!!!

Wenn also eine Regelung vorsieht, dass bei Glücksspiel im Tatbestand eine Möglichkeit besteht mit Ermessen zu reagieren, so ist damit sogar klargestellt, dass Glücksspiel vorliegt, anderenfalls gäbe es gar kein Ermessen.

Wirtschaftliche Bedeutung

Wirtschaftliche Bedeutung

In-Game-Käufe in Deutschland



ABER: Nicht alles davon sind Lootboxen!

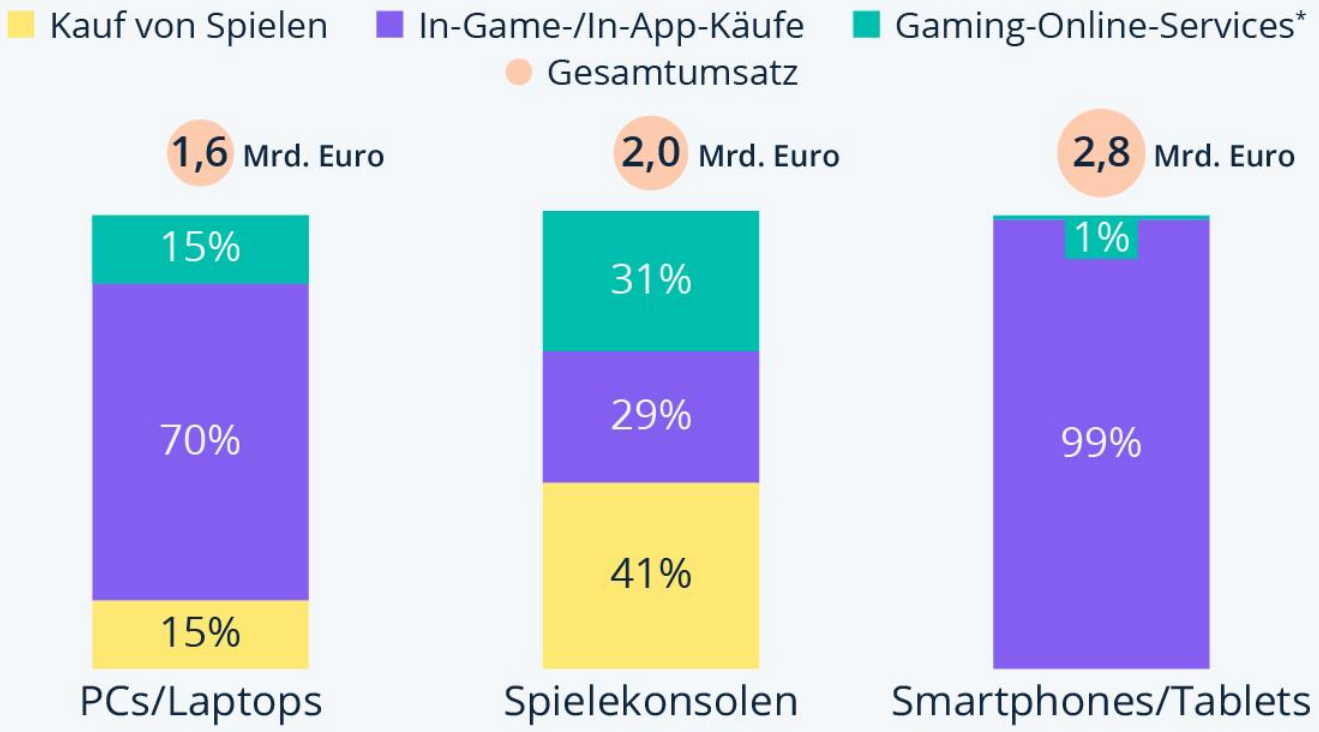
Wirtschaftli

In-Game-Käuf

ABER: N
davon sind

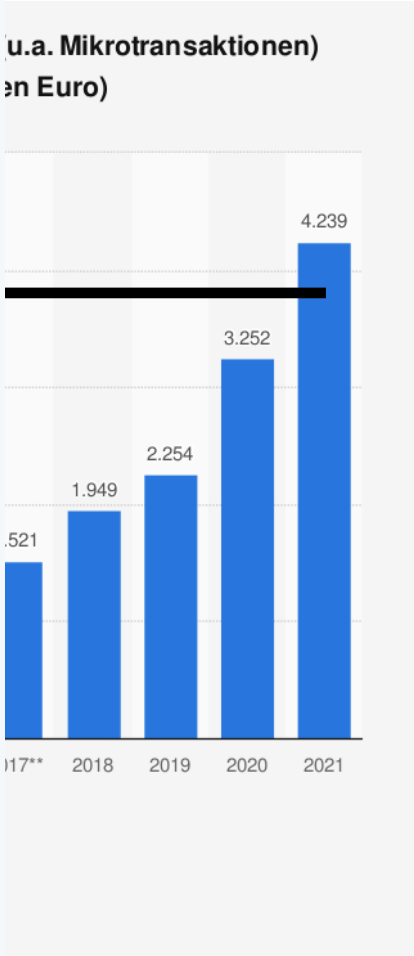
In-Game-Käufe dominieren PC und Mobile

Anteil des Umsatzes mit Games in Deutschland in 2022, nach Geschäftsmodell und Plattform



* bspw. Xbox Game Pass, Nintendo Switch Online, GeForce NOW
Quelle: game e.V.

statista



Begriff und tatsächliche Erscheinung der Lootbox

Begriff/Definition

Gegenstand der Untersuchung

Begriff/Terminologie der Lootbox (Synonym: Loot Crate, Prize Crate)

loot (engl.) = Beute

box (engl.) = Kiste

→ Beutekiste

Bsp. Lootboxen im Spiel Overwatch 1 (Blizzard) *(nicht mehr verfügbar)*

„Tatsächliche“ Erscheinung: Virtuelle Kiste in Computerspielen, die ein zufälliges Item (deutsch: Gegenstand) oder eine zufällige Sammlung bestimmter virtueller Items (deutsch: Gegenstände) enthält. Typische Beispiele sind etwa Waffen und spezielle Gegenstände, die einen Einfluss auf das Spielgeschehen haben (können); es können aber auch grafische Modifikationen des Aussehens der Einheiten des Spiels (Skins) enthalten sein. Lootboxen können im Spiel freigeschaltet (freigespielt), gefunden oder gekauft werden.

Kaufgegenstand bei Computerspielen

§§ 433, 453 I 1 Var. 2 (oder Var. 1, str.) BGB

Unterscheide:

- Kauf
  - optische & akustische Modifikationen
    - konkreter Gegenstand
    - zufälliger Inhalt
  - spielbeeinflussende Modifikationen
    - zufälliger Inhalt
    - konkreter Gegenstand

Oberbegriff für alles zusammen: Mikrotransaktionen

Lootboxinhalte

optische & akustische Modifikationen

spielbeeinflussende Modifikationen

oftmals „pay to win“

Für die Beurteilung, ob Glücksspiel vorliegt, ist die Unterscheidung irrelevant, für den „Suchtfaktor“ hingegen schon.
Für die Gewinnmöglichkeit kommt es auf die Wiederveräußerungsmöglichkeit an, diese kann bei beiden gegeben sein (je nach Ausgestaltung durch den Publisher).

Lootboxerwerb, Lootboxsysteme und Folgesysteme für Lootboxinhalte

Lootboxkauf

Leistung und Gegenleistung

Verkäufer ⟷ Käufer

§§ 433, 453 BGB (i.V.m. § 262 BGB)

⟵

§ 433 II BGB

Verpflichtung den Kaufpreis zu bezahlen

⟶

§ 433 I BGB

Verpflichtung einen zufällig generierten virt. Gegenstand bzw. eine Spielmodifikation zur Nutzung zu überlassen

Lootboxinhalterwerb

Zufallsgeneriert

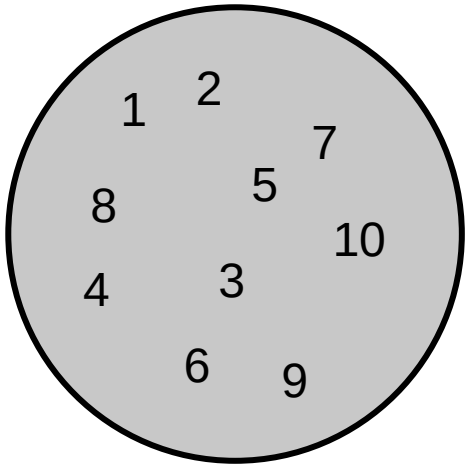
Verkäufer ⟷ Käufer

§§ 433, 453 BGB (i.V.m. § 262 BGB)

→

§ 433 I BGB

Verpflichtung einen **zufällig generierten** virt. Gegenstand bzw. eine Spielmodifikation zur Nutzung zu überlassen



Typisierung des Vertragsinhalts

Wahlschuld in Deutschland

§ 262 BGB Wahlschuld; Wahlrecht

Werden **mehrere Leistungen** in der Weise geschuldet, dass **nur die eine oder die andere** zu bewirken ist, so steht das **Wahlrecht im Zweifel dem Schuldner zu**.

§ 263 BGB Ausübung des Wahlrechts; Wirkung

(1) Die Wahl erfolgt **durch Erklärung gegenüber dem anderen Teil**.

(2) Die **gewählte Leistung gilt als die von Anfang an allein geschuldete**.

→ zivilrechtlich ist es möglich, die Leistung durch einen Dritten bestimmen zu lassen

§ 315 BGB Bestimmung der Leistung durch eine Partei

(1) Soll die Leistung durch einen der Vertragschließenden bestimmt werden, so ist **im Zweifel anzunehmen, dass die Bestimmung nach billigem Ermessen zu treffen ist.**

→ nur eine Zweifelsregel (d.h. es kann vertraglich auch bewusst einem computergenerierten Zufall überlassen werden)

Lootbox = Lootbox?

Gegenstand der Lootbox

Lootboxen, Lootboxerwerb und Folgesysteme gibt es in unterschiedlichen Formen.

Allen Lootboxen gemeinsam ist, dass es sich um eine „virtuelle Verpackung“ handelt, in der ein virtueller Gegenstand oder eine Spielmodifikation in optischer oder akustischer Hinsicht enthalten ist.

Wichtig ist, dass man die **Box**, den **Inhalt**, den **Erwerbsvorgang**, die **Übertragbarkeit und Veräußerungsmöglichkeit** auf einem **Markt** unterscheidet.

ALLE diese Faktoren können bei der Beurteilung, ob Glücksspiel vorliegt, im Tatsächlichen unterschiedlich sein und daher zu einer unterschiedlichen Beurteilung der Frage führen.

Lootboxerwerbsformen I

Rewards (Belohnungen)

In-Game-Kauf/ In-App-Kauf

Rewards = Belohnungen für das Betreiben des Spiels (erfolgsunabhängig oder für bestimmte Erfolge [z.B. erster Sieg des Tages])

In-Game-Kauf = käuflicher Erwerb einer Lootbox gegen Zahlung (direkt gegen Geld oder gegen virtuelle Währung des Spiels, die ihrerseits gegen Geld erhältlich ist)

[Es sind Kombinationen möglich, z.B. kann die virtuelle Währung erspielt und gekauft werden.]

Lootboxerwerbsform II

In-Game-Kauf/
In-App-Kauf

mit Echtgeld oder Kryptowährung

Entgelt i.S.d. Glücksspiels

mit Ingamewährung (z.B. Diamanten, Gold, etc.)

mit Echtgeld erworbene Ingamewährung

Entgelt i.S.d. Glücksspiels

nur erspielbare Ingamewährung

nicht veräußerbare

kein Entgelt

veräußerbare

Entgelt i.S.d. Glücksspiels

Lootboxübertragbarkeit I

Voraussetzungen für einen Wert

Lootboxinhalt
(z.B. Item, Skin etc.)

Tatsächlich/technisch
NICHT übertragbar

Kann „nur“ genutzt werden, Entgelt „verloren“

P

keine Gewinnmöglichkeit

Tatsächlich/technisch
übertragbar

Publisher stellt Plattform

Gewinnmöglichkeit

Zweit-/ Schwarzmarkt

Publisher duldet

Gewinnmöglichkeit

Publisher verbietet Übertragung (in AGB) (P)

faktische Duldung

Publisher geht dagegen vor

M.E. Gewinnmöglichkeit

Lootboxübertragbarkeit II

Sonderproblem: Übertragbarkeit des gesamten Accounts

Lootboxinhalt
(z.B. Item, Skin etc.)

Tatsächlich/technisch
NICHT übertragbar

Kann „nur“ genutzt werden, Entgelt „verloren“

P

keine Gewinnmöglichkeit

Was ist, wenn der Account faktisch übertragbar ist?

Wird bisher noch nicht richtig untersucht!

Wie beim Zweitmarkt mit und ohne Duldung!

Also immer faktische Veräußerungsmöglichkeit

eigentlich immer
Gewinnmöglichkeit

Lootboxmarkt

Da kein Geld gewonnen wird …

Anders als z.B. bei einer Lotterie wird bei einer Lootbox kein Geld gewonnen.

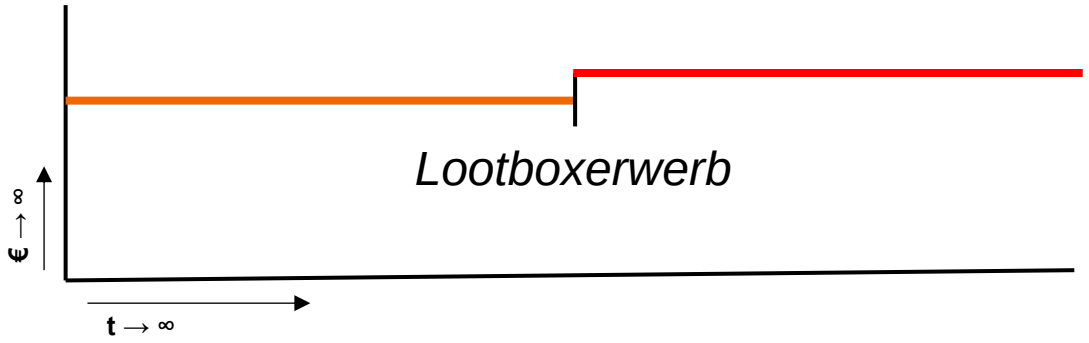
Damit aber eine Gewinnmöglichkeit besteht, muss es möglich sein, dass der Lootboxerwerber NACH dem Lootboxerwerb wirtschaftlich besser steht als zuvor.

Gewinn = Vermögen nach Erwerb > Vermögen vor Erwerb

Vermögen = Summe aller geldwerten Vorteile

→ Inhalt der Lootbox muss ein Vermögensgegenstand sein und damit geldwert sein

→ man muss den Inhalt zu Geld machen können



Lootboxmarkt

Unterschied zu analogen Gegenständen

Bei **analogen (körperlichen) Gegenständen kann man nicht ausschließen, dass diese übergeben und/oder übertragen werden**. Selbst wenn man rechtlich ein Veräußerungsverbot (entgegen § 137 BGB) erwägen sollte, ändert dies nichts daran, dass (aufgrund des Trennungs- und Abstraktionsprinzips) ein Verkauf möglich ist. Der Kaufvertrag ist unabhängig vom Verfügungsgeschäft des § 929 S. 1 BGB.

Bei **virtuellen Gegenständen** (als Bsp. Item) handelt es sich aber um Rechte oder sonstige Gegenstände (str.), bei denen eine Abtretung gem. § 389 BGB die Verfügung (Übertragung) darstellt. Diese kann **kraft Vereinbarung gem. § 399 Var. 2 BGB ausgeschlossen** werden. Aber auch hier ist der Kaufvertrag gem. §§ 433, 453 BGB davon unabhängig. Auch ist unschädlich, dass die Erfüllung gem. § 275 I BGB rechtlich unmöglich ist (§ 311a I BGB).

D.h., die bloße Möglichkeit das Item zu haben, um dieses als Kaufgegenstand anbieten zu können und auch die tatsächliche Nutzungsmöglichkeit zu verschaffen ist vermögenswert, wenn dafür ein Markt besteht.

Der Markt ermöglicht die Monetarisierung des virtuellen Gegenstands.

Lootboxmarkt

Monetarisierbarkeit

Märkte

In-Game bzw. Publisher Markt

Wirtschaftlich und rechtlich als Vermögenswert anzusehen

Drittmärkte

geduldete

Wirtschaftlich und rechtlich als Vermögenswert anzusehen

bekämpfte

Fraglich
m.E. jedenfalls wirt. als Vermögenswert

Glücksspiel

Begriff und Tatbestands-merkmale

Glücksspielbegriff

Relativität der Rechtsbegriffe?

Glücksspielbegriff

BGB
(z.B. § 762 f.)
„Spiel, Wette“

Bundesgesetz

StGB
(z.B. § 284)

Bundesgesetz

GlüStV 2021
(§ 3 I 1)

GewO
(z.B. § 33c)

Bundesgesetz

UWG
(z.B. § 3 III Nr. 16
§ 3a UWG)

Bundesgesetz

BeckOK StGB/Hollering
StGB § 284 Rn. 9

Sehr ähnlich (Unterschied: Einsatz <→ Entgelt)

Ennuschat/Wank/Winkler/Ennuschat GewO § 33d Rn. 4

MüKoUWG/Schaffert UWG § 3a Rn. 560, 561: „Anlehnung“

BeckOGK/Haertlein, 1.1.2024, BGB § 763 Rn. 47 „maßgebliche Begriffsbestimmung“

(P): EU-Hintergrund RL 2000/31/EG & RL 2011/83/EU

Rückgriff auf nat. Regelungen und Definitionen (z.B. § 284 StGB, § 3 Abs. 1 GlüStV) nicht zulässig

„nur“ landesrechtliche Regelung, aber Staatsvertrag

Glücksspiele sind danach vor allem durch **zwei Merkmale** geprägt, die **Zufallsabhängigkeit** und das Erfordernis eines **entgeltlichen Einsatzes**.

MüKoUWG/Alexander UWG Anh. § 3 Abs. 3 Nr. 16 Rn. 17 ff.

Und viele mehr … zB § 1 GwG (eigenständiger geldwäscherechtlicher Glücksspielbegriff, aber Erkenntnisse aus Rspr. und Lit. zum Glücksspielbegriff iSd §§ 284 ff. StGB, §§ 762 f. BGB und § 3 Abs. 1 GlüStV 2021 werden als Auslegungshilfen herangezogen (BeckOK GwG/Ennuschat/Güldner GwG § 1 Abs. 8 Rn. 4).

Glücksspielbegriff

Tatbestandsmerkmale

§ 3 GlüStV 2021 Begriffsbestimmungen

(1) [1]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**. [2]Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom **Zufall** ab, wenn dafür der **ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse** maßgeblich ist.

(1a) … für Lootboxen keine Bedeutung

(2) Ein **öffentliches Glücksspiel liegt vor**, wenn für einen **größeren, nicht geschlossenen Personenkreis** eine **Teilnahmemöglichkeit besteht** *oder* es sich um *gewohnheitsmäßig veranstaltete Glücksspiele in Vereinen oder sonstigen geschlossenen Gesellschaften handelt*.

…

Glücksspielbegriff

Maßgebliche Norm

Tatbestandsmerkmale des Glücksspielbegriffs:

- im Rahmen eines Spiels? → Bedeutung dieses Kriteriums fraglich (1)
- für den Erwerb einer Gewinnchance → Gewinnchance erforderlich (2)
- Entgelt → Einsatz erforderlich (3)
- Entscheidung über den Gewinn … vom Zufall abhängt → Zufallsfaktor erforderlich (4)

Im Rahmen eines Spiels

Gewinnabsicht des Lootboxkäufers erforderlich?

Bedeutung von „im Rahmen des Spiels“ bei § 3 GlüStV 2021?

In der Definition des BGH zu § 284 StGB findet sich scheinbar eine entspr. Einschränkung:

Glücksiel sei ein Spiel, bei dem die Beteiligten **zur Unterhaltung oder aus Gewinnstreben** über den Gewinn oder Verlust eines **nicht ganz unbeträchtlichen Vermögenswertes** ein **ungewisses Ereignis** entscheiden lassen, dessen Eintritt nicht wesentlich von Aufmerksamkeit, Fähigkeiten oder Kenntnissen der Spieler, sondern **allein oder hauptsächlich vom Zufall abhängt** (BGHSt 2, 274; 36, 74 (80); NStZ 2003, 372 (373); LK StGB/Krehl Rn. 7; LPK-StGB § 284 Rn. 1; Mitsch StrafR BT II/2 § 5 Rn. 168)**.**

Unterhaltung oder aus Gewinnstreben = Unterschied nur in der Höhe des mgl. Gewinns (Unterhaltungsspiel = kein oder geringer Gewinn; Gewinnspiel = Interesse an der Erlangung eines Vermögensvorteils im Vordergrund) [reines Motiv = subjektiv]

→ BEIDE Formen sind ausreichend → Ändert sich etwas, wenn es nicht nur um das Öffnen der Box zur Unterhaltung, sondern auch um das Spielen mit dem Inhalt geht? → m.E. NEIN

Gewinnchance

Gewinnchance → Möglichkeit, dass Vermögenszuwachs > Entgelt (Einsatz)

Wenn Einsatz z.B. Lootbox Gold Pack = 5000 Münzen oder 100 Points
(https://www.esports.com/de/eafc24-ultimate-team-das-ist-die-pack-preisliste-183469)

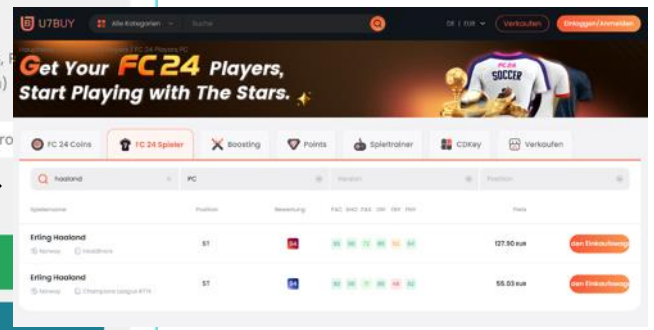
(Preis: für 500 Points ≈ 0,92 Euro; Stand: 26.02.2024)

https://www.eneba.com/de/store/fc-points

Gewinnchance

https://www.futbin.com/24/player/23/erling-haaland

oder



https://www.u7buy.com/de/fc24/fc24-players/pc?keyword=haaland

Gewinnchance

Subjektive Komponente?

Kommt es darauf an, dass der Spieler „Gewinn machen will“?

m.E.: Nein!

- zum einen Umgehungsgefahr
- zum anderen (entscheidend) ist, dass es im Tatbestand des Glücksspiels nicht angelegt ist, dass es dem Spieler auf den Gewinn ankommen muss

→ will ein Spieler nur die Fußballerkarte/den Fußballer zum Spielen haben, so ändert sich daran nichts

Gewinnchance

Geringe Wahrscheinlichkeit

Hat es eine Bedeutung, dass die Drop-Wahrscheinlichkeiten angegeben werden und/oder dass die Wahrscheinlichkeiten angegeben werden?

Nein!

LOTTO Bayern | LOTTO 6aus49 | Eurojackpot | GlücksSpirale | KENO | TOTO | Mein LOTTO | Anmelden

Quoten für den Eurojackpot bei LOTTO Bayern

Quoten | Theoretische Gewinnchancen

Theoretische Gewinnchancen

Alle Angaben ohne Gewähr

Eurojackpot

	Gewinnklasse	Theoretische Gewinnchancen*
1	(5 + 2 Richtige)	1 : 139.838.160
2	(5 + 1 Richtige)	1 : 6.991.908
3	(5 + 0 Richtige)	1 : 3.107.515
4	(4 + 2 Richtige)	1 : 621.503
5	(4 + 1 Richtige)	1 : 31.075
6	(3 + 2 Richtige)	1 : 14.125
7	(4 + 0 Richtige)	1 : 13.811
8	(2 + 2 Richtige)	1 : 985
9	(3 + 1 Richtige)	1 : 706
10	(3 + 0 Richtige)	1 : 314

Kein Tatbestandsmerkmal!

Einsatz

Lootboxen sind billig

Gibt es eine Erheblichkeitsschwelle?

M.E.: Bei Lootboxen NEIN!

Die Rspr. erkannte für § 284 StGB bereits sehr früh:

nicht ganz unbeträchtlicher Vermögenswert = Rspr. unter 0,50 Euro ist unerheblich
(P): Wiederholbarkeit

→ zum einen sind Lootboxen i.d.R. teurer

→ zum anderen führt die (unlimitierte) Wiederholbarkeit auf jeden Fall über die Erheblichkeitsschwelle

Einsatz

Geld

Ist es erforderlich, dass Echtgeld oder Krypto-Währung (z.B. Bitcoin) eingesetzt werden?

§ 3 GlüStV 2021 Begriffsbestimmungen

(1) [1]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**. [2]Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom **Zufall** ab, wenn dafür der **ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse** maßgeblich ist.

≠ Geld

Entgelt = ein Vermögenswert (BGB sogar personenbezogene Daten, Wertung § 312 Ia BGB)

Ingamewährung = Vermögenswert, wenn man die Ingamewährung kaufen oder verkaufen kann

↳ bei nur erspielbarer, nicht veräußerlicher Ingamewährung (-), sonst (+)

Zufallsfaktor

Bezugspunkt

Legaldefiniert in:

[2]Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom **Zufall** ab, wenn dafür der **ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse** maßgeblich ist.

Wichtig: Bei eSport-Titeln ist das Spiel mit dem Inhalt der Lootbox im kompetitiven Wettkampf zwischen Menschen mittels Computer kein Glücksspiel, sondern ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Fähigkeiten (körperlich und/oder intellektuell) prioritär siegentscheidend sind.

ABER: Es geht nicht um den eSport als solchen, sondern um den (vorgelagerten) Kauf von Lootboxen, die isoliert zu betrachten sind.

→ Die Einkleidung in einen eSport-Titel ändert nichts am potentiellen Glücksspielcharakter des Lootboxkaufs!

Dies scheint man in den Niederlanden anders zu sehen, vgl. oben.

Zufallsfaktor

Limitierter Zufall

Ist es schädlich, dass die möglichen Ergebnisse der Zufallsermittlung mathematisch limitiert sind?

Nein!

Es gibt eine schließende Vielzahl von möglichen Inhalten, dies ändert am Zufall nichts.

Genau wie beim Lotto gibt es eine Maximalzahl an Möglichkeiten, die zur Gewinnklasse 1 führen.

→ Weder die Angabe von Dropwahrscheinlichkeiten noch die überschaubaren „Outs“ ändern am Zufallscharakter etwas!

Ungeschriebenes TBM – Totalverlust möglich?

Gehört, aber nie gelesen

Mir wurde zugetragen, dass es für Glücksspiel erforderlich sein soll, dass der Spieler einen sog. Totalverlust erleiden kann, d.h., er trotz Einsatzes nichts erhält.

- Bei Lootboxen wird immer irgendetwas erhalten. Relevant wäre das Erhaltene aber nur, wenn dies auch einen Vermögenswert darstellt.
  → ist aber kein eigenständiges TBM, sondern bereits zugleich Voraussetzung des möglichen Gewinns

- Absurdes Argument, da es zu banalsten Umgehungsmöglichkeiten einlädt:

  Ein Losverkäufer verkauft 1001 Lose zu 2 Euro. Der Mindestgewinn ist immer 1 Euro, der einzige andere (zugleich Maximalgewinn) liegt bei 502 Euro. [Gewinn: 500 Euro]

  → Gleichbedeutend mit der Variante: 1001 Lose zu 1 Euro und ein (einziger) Gewinn von 501 Euro. [Gewinn: 500 Euro]

  → Durch Umlegen des Mindestgewinns auf den Lospreis ist jeder Totalverlust umgehbar.

Ungeschriebenes TBM – Totalverlust möglich?

Missverstandenes Merkmal

Der sog. Totalverlust ist nicht Voraussetzung des Glücksspiels.

Vielmehr ist der SICHERE (zu 100%) Totalverlust „nur“ der Ausschluss der Gewinnmöglichkeit.

D.h., wenn sicher ist, dass für das Entgelt an der Teilnahme (Einsatz) kein Gewinn erzielt werden kann, dann scheidet ein Glücksspiel aus.

Auswahl der bekanntesten eSport-Titel als Bsp.

Lootboxen (+/-)

Spieletitel	Publisher	Spieletitel	Publisher
League of Legends	Riot Games	Valorant	Riot Games
Counter Strike 2	Valve	Call of Duty Modern Warfare III (2023)	Microsoft (ActivisionBlizzard)
Dota II	Valve	Hearthstone	Microsoft (ActivisionBlizzard)
PUBG: Battlegrounds	Krafton	Teamfight Tactics	Riot Games
FIFA/ EA Sports FC	EA	Street Fighter 6	Capcom
Rainbow Six Siege	Ubisoft	Super Smash Bros.	Nintendo
Overwatch 1	Microsoft (ActivisionBlizzard)	NBA 2k	Take 2 Interactive
Overwatch 2	Microsoft (ActivisionBlizzard)	Arena of Valor	Tencent
Rocket League	Epic Games	PUBG Mobile	Krafton
Fortnite Battle Royale	Epic Games	Call of Duty Mobile	Microsoft (ActivisionBlizzard)

Rot = Lootboxen **Grün = keine Lootboxen**

eSport-Titel mit Lootboxen

Glücksspiel

Spieletitel	Publisher	Spieletitel	Publisher
League of Legends	Riot Games	Teamfight Tactics	Riot Games
Counter Strike 2	Valve	NBA 2k	Take 2 Interactive
Dota II	Valve	Arena of Valor	Tencent
PUBG: Battlegrounds	Krafton		
PUBG Mobile	Krafton		
FIFA/ EA Sports FC	EA		
Rainbow Six Siege	Ubisoft		
Overwatch 1	Microsoft (ActivisionBlizzard)		
Call of Duty Mobile	Microsoft (ActivisionBlizzard)		
Hearthstone	Microsoft (ActivisionBlizzard)		

Strenge Betrachtung: ALLE GLÜCKSSPIEL

Publisherfreundlich: **Rot = Glücksspiel** **Grün = kein Glücksspiel**

Fazit – Faustformel

&

Folgenbetrachtung

Faustformel

Geld rein → Geld raus

Sobald man über irgendeinen Weg in das Spiel Echtgeld oder Kryptowährung hineinbekommt (Einsatz/Entgelt) [Sonderkonstellation bei erspielter Ingamewährung] UND die Möglichkeit hat, dieses auch wieder durch Verkäufe herauszubekommen (offizielle Märkte, Drittmärkte oder auch Schwarzmärkte) (Gewinnmöglichkeit), so liegt bei einer Lootbox (die Zwangsläufig eine Zufallskomponente bzgl. des Drops hat) Glücksspiel vor.

→ Es ist egal, ob direkt mit Echtgeld erworben wird *oder*

→ Bei indirektem Erwerb (Echtgeld wird in Ingamewährung getauscht bzw. diese gekauft) liegt ein Entgelt/Einsatz vor *oder*

→ Bei erspielter Ingamewährung kommt es darauf an, ob diese irgendwie zu Echtgeld gemacht werden kann (z.B. Verkauf auf einem Schwarzmarkt)

Fazit

Lootbox ≠ Lootbox

Die Frage, ob Lootboxen Glücksspiel sind ist die falsche Frage!

Es kommt nicht auf die Lootbox an, sondern auf das Erwerbssystem und die Veräußerungsmöglichkeit der Lootboxinhalte!

Dies ist für jeden Spieletitel isoliert betrachtet zu beurteilen!

Banalstes und bestes Beispiel ist die analoge Parallele bei z.B.:

- Magic: The Gathering
- Pokemon
- Yu-Gi-Oh!

Vgl. die Gewinnmöglichkeiten simpel unter: https://www.cardmarket.com/de

Offen

Accountveräußerungen

Noch nicht abschließend geklärt ist, ob man die Monetarisierbarkeit annehmen kann/muss, wenn die einzelnen Lootboxinhalte nicht übertragbar/verkaufbar sind, sondern nur der Account (bei dem alle Lootboxinhalte enthalten sind).

Problem: Dogmatisch genau genommen ist es Glückspiel, da Einsatz erfolgt, eine Gewinnmöglichkeit besteht, aber zum einen steht das Spiel im Vordergrund, es geht den Spielern regelmäßig nicht um die Gewinnerzielung und zum anderen würde das System der Lootbox – selbst bei Verhinderung der isolierten Veräußerbarkeit – stets Glücksspiel, da (auch illegale) Accountüberlassung kaum vermeidbar ist.

→ (P) Eingriff in Art. 12 GG bzw. Art. 14 GG, wenn es stets Glücksspiel ist?

→ M.E. Gerechtfertigt, da nicht unverhältnismäßig, weil abstrakt eine Genehmigungsmöglichkeit besteht.
(P): DERZEIT ist keine Subsumtion unter einen Genehmigungstatbestand möglich!!!

Folgenbetrachtung

Strafrechtliche & Zivilrechtliche Wirkungen

Strafrecht: § 284 StGB → ABER: § 16 StGB (Vorsatz) offen

→ Da aber in Rspr. nichts bekannt und in der Literatur streitig → in dubio pro reo kein Vorsatz

Zivilrecht:

→ Lootboxkauf ist gem. § 134 BGB i.V.m. § 284 StGB nichtig

„sondern nach § 134 BGB nichtig, sind Verträge, welche die Veranstaltung von oder die Beteiligung an gem. §§ 284 ff. StGB **verbotenen Glückspielen** zum Inhalt haben “ (BeckOGK/*Vossler*, 1.12.2023, BGB § 134 Rn. 220)

→ Alle Kaufverträge müssten nach §§ 812 ff. BGB rückabgewickelt werden.

(P): § 817 BGB ? → vgl. Rspr. zu online-Casinos etc.