

# RS OGH 2023/6/27 34R34/23m

JUSLINE Entscheidung

🕒 Veröffentlicht am 27.06.2023

## Norm

GSpG §1 Abs1

GSpG §2 Abs1

GSpG §2 Abs2

GSpG §2 Abs4

GSpG §3

1. GSpG § 1 heute
2. GSpG § 1 gültig ab 01.03.2014 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 13/2014
3. GSpG § 1 gültig von 03.08.2013 bis 28.02.2014 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 167/2013
4. GSpG § 1 gültig von 15.12.2012 bis 02.08.2013 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 112/2012
5. GSpG § 1 gültig von 19.08.2010 bis 14.12.2012 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
6. GSpG § 1 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
7. GSpG § 1 gültig von 01.01.1990 bis 19.07.2010

1. GSpG § 2 heute
2. GSpG § 2 gültig ab 01.01.2021 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 104/2019
3. GSpG § 2 gültig von 19.08.2010 bis 31.12.2020 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
4. GSpG § 2 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
5. GSpG § 2 gültig von 01.10.1997 bis 19.07.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 69/1997
6. GSpG § 2 gültig von 01.01.1997 bis 30.09.1997 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 747/1996
7. GSpG § 2 gültig von 01.01.1990 bis 31.12.1996

1. GSpG § 2 heute
2. GSpG § 2 gültig ab 01.01.2021 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 104/2019
3. GSpG § 2 gültig von 19.08.2010 bis 31.12.2020 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
4. GSpG § 2 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
5. GSpG § 2 gültig von 01.10.1997 bis 19.07.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 69/1997
6. GSpG § 2 gültig von 01.01.1997 bis 30.09.1997 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 747/1996
7. GSpG § 2 gültig von 01.01.1990 bis 31.12.1996

1. GSpG § 2 heute
2. GSpG § 2 gültig ab 01.01.2021 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 104/2019
3. GSpG § 2 gültig von 19.08.2010 bis 31.12.2020 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
4. GSpG § 2 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
5. GSpG § 2 gültig von 01.10.1997 bis 19.07.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 69/1997
6. GSpG § 2 gültig von 01.01.1997 bis 30.09.1997 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 747/1996

7. GSpG § 2 gültig von 01.01.1990 bis 31.12.1996

1. GSpG § 3 heute

2. GSpG § 3 gültig ab 01.01.1990

### **Rechtssatz**

In einem Computerspiel angebotene Pakete mit den Spielern vor Erwerb nicht exakt bekannten, nach einem computergenerierten Zufallsprinzip bestimmten virtuellen Inhalten (sogenannte Lootboxen; hier: beinhaltend virtuelle Fußballspieler zur Verwendung in einem Fußballsimulationsspiel) stellen Glücksspiel iSd § 1 Abs 1 GSpG und – unter den Voraussetzungen des § 2 Abs 1 GSpG (Veranstaltung durch Unternehmer, vermögenswerte Leistung der Spieler, vermögenswerter Gewinn) – Ausspielungen iSd § 2 Abs 1 GSpG dar, die ohne betreffende Konzession infolge Verstoß gegen das Glücksspielmonopol verboten sind. In einem Computerspiel angebotene Pakete mit den Spielern vor Erwerb nicht exakt bekannten, nach einem computergenerierten Zufallsprinzip bestimmten virtuellen Inhalten (sogenannte Lootboxen; hier: beinhaltend virtuelle Fußballspieler zur Verwendung in einem Fußballsimulationsspiel) stellen Glücksspiel iSd Paragraph eins, Absatz eins, GSpG und – unter den Voraussetzungen des Paragraph 2, Absatz eins, GSpG (Veranstaltung durch Unternehmer, vermögenswerte Leistung der Spieler, vermögenswerter Gewinn) – Ausspielungen iSd Paragraph 2, Absatz eins, GSpG dar, die ohne betreffende Konzession infolge Verstoß gegen das Glücksspielmonopol verboten sind.

Dass es keine gänzlich leeren Päckchen gibt, oder die Spieler die Wahl zwischen verschiedenen Kategorien von möglichen Inhalten (vergleichbar Gewinnrängen) haben, oder dem Erwerb der Pakete ein Geschicklichkeitsspiel vor- oder nachgeschaltet ist (hier: virtuelle Fußballturniere), ändert nichts an der Glücksspieleigenschaft.

Spieler erbringen auch dann eine vermögenswerte Leistung iSd § 2 Abs 1 Z 2 GSpG, wenn sie zunächst von einem anderen Unternehmer gegen Echtgeld eine virtuelle Währung erwerben, mit der dann in der Folge die Päckchen erworben werden. Erfolgt dies in Absprache der beteiligten Unternehmer (hier: beide Unternehmer erhalten einen Anteil an den Einnahmen aus dem Verkauf der virtuellen Währung), so sind diese gemeinschaftlich Veranstalter des Glücksspiels und haften für die Rückabwicklung solidarisch. Spieler erbringen auch dann eine vermögenswerte Leistung iSd Paragraph 2, Absatz eins, Ziffer 2, GSpG, wenn sie zunächst von einem anderen Unternehmer gegen Echtgeld eine virtuelle Währung erwerben, mit der dann in der Folge die Päckchen erworben werden. Erfolgt dies in Absprache der beteiligten Unternehmer (hier: beide Unternehmer erhalten einen Anteil an den Einnahmen aus dem Verkauf der virtuellen Währung), so sind diese gemeinschaftlich Veranstalter des Glücksspiels und haften für die Rückabwicklung solidarisch.

Eine alternative Teilnahmemöglichkeit mittels einer durch Spielen des Computerspiels (hier: zudem mit unrealistisch hohem Zeitaufwand) erspielbaren anderen virtuellen Währung lässt die Glücksspiel- und Ausspielungseigenschaft unberührt.

Ein vermögenswerter Gewinn iSd § 2 Abs 1 Z 3 GSpG liegt bereits dann vor, wenn die in den Päckchen enthaltenen virtuellen Inhalte anders als durch den Einsatz von Echtgeld nicht oder nur mit einem derart exorbitant hohen Aufwand erlangt werden können, dass der Einsatz von Echtgeld als die einzige realistische Möglichkeit zu deren Erlangung erscheinen muss, oder wenn durch die virtuellen Inhalte eine Steigerung des Werts des Nutzerkontos eintritt (dessen Weiterveräußerung gemeinsam mit dem Computerspiel infolge des zwingenden Erschöpfungsgrundsatzes nicht wirksam untersagt werden kann), oder wenn für die virtuellen Inhalte ein Markt besteht, unabhängig davon, ob dieser vom Veranstalter betrieben oder auch nur gebilligt wird. Ein vermögenswerter Gewinn iSd Paragraph 2, Absatz eins, Ziffer 3, GSpG liegt bereits dann vor, wenn die in den Päckchen enthaltenen virtuellen Inhalte anders als durch den Einsatz von Echtgeld nicht oder nur mit einem derart exorbitant hohen Aufwand erlangt werden können, dass der Einsatz von Echtgeld als die einzige realistische Möglichkeit zu deren Erlangung erscheinen muss, oder wenn durch die virtuellen Inhalte eine Steigerung des Werts des Nutzerkontos eintritt (dessen Weiterveräußerung gemeinsam mit dem Computerspiel infolge des zwingenden Erschöpfungsgrundsatzes nicht wirksam untersagt werden kann), oder wenn für die virtuellen Inhalte ein Markt besteht, unabhängig davon, ob dieser vom Veranstalter betrieben oder auch nur gebilligt wird.

### **Entscheidungstexte**

- 34 R 34/23m

Entscheidungstext LG für ZRS Wien 27.06.2023 34 R 34/23m

**European Case Law Identifier (ECLI)**

ECLI:AT:LG00003:2023:RWZ0000233

**Im RIS seit**

05.10.2023

**Zuletzt aktualisiert am**

25.10.2023

**Quelle:** Oberster Gerichtshof (und OLG, LG, BG) OGH, <http://www.ogh.gv.at>

© 2026 JUSLINE

JUSLINE® ist eine Marke der ADVOKAT Unternehmensberatung Greiter & Greiter GmbH.

[www.jusline.at](http://www.jusline.at)