

TE OGH 2026/2/20 4Ob185/25x

JUSLINE Entscheidung

🕒 Veröffentlicht am 20.02.2026

Kopf

Der Oberste Gerichtshof hat als Revisionsgericht durch den Senatspräsidenten Dr. Schwarzenbacher als Vorsitzenden sowie die Hofrätinnen und Hofräte Mag. Istjan, LL.M., Mag. Waldstätten, Mag. Böhm und Dr. Gusenleitner-Helm in der Rechtssache der klagenden Partei *, vertreten durch die Salburg Rechtsanwalts GmbH in Wien, gegen die beklagten Parteien 1. * Sàrl, *, Schweiz, vertreten durch die BRANDL TALOS Rechtsanwält:innen GmbH in Wien, und 2. * Limited, *, Vereinigtes Königreich, vertreten durch die andréewitch & partner rechtsanwälte GmbH in Wien, wegen 17.289,04 EUR sA, über die Revision der klagenden Partei gegen das Urteil des Oberlandesgerichts Wien als Berufungsgericht vom 22. September 2025, GZ 33 R 82/25h-38, mit dem das Urteil des Landesgerichts für Zivilrechtssachen Wien vom 25. März 2025, GZ 10 Cg 93/23d-31, bestätigt wurde, den

Beschluss

gefasst:

Spruch

Die Revision wird zurückgewiesen.

Die klagende Partei ist schuldig, der erstbeklagten und der zweitbeklagten Partei jeweils die mit 1.175,75 EUR bestimmten Kosten des Revisionsverfahrens binnen 14 Tagen zu ersetzen.

Text

Begründung:

[1] Die Erstbeklagte ist Herausgeberin eines Fußball-Simulationsspiels namens * bzw *, das auf dem PC sowie auf der von der Zweitbeklagten hergestellten Spielekonsole * gespielt werden kann. Das Spiel beinhaltet unter anderem den Spielmodus „U* T*“, bei dem der Nutzer eine eigene virtuelle Mannschaft bestehend aus virtuellen Fußballspielern („Spielerkarten“) mit unterschiedlichen Spielerbewertungen und Seltenheitsgraden zusammenstellen, verwalten und damit online sowie offline gegen andere Nutzer oder auch „gegen den Computer“ in Fußballmatches antreten kann. Der Spieler benötigt auch andere digitale Inhalte, um sich in diesem Spielmodus behaupten zu können. Diese erhält er unter anderem über in unterschiedlichen Ausführungen verfügbare „Lootboxen“ (sogenannte „Packs“), deren digitale Inhalte durch einen Algorithmus bestimmt werden. Der genaue Inhalt der Packs ist dem Spieler vor dem Erwerb unbekannt, allerdings sind „Mindestwahrscheinlichkeiten“ für den Erhalt von Spielern mit bestimmten Mindest-Spielergesamtwertungen im jeweiligen Pack abrufbar. Der Spieler kann die Packs unter anderem durch das Absolvieren bestimmter Aufgaben im Spiel, aber auch durch „Points“ – eine spielinterne Währung, die man zuvor von der Zweitbeklagten in deren Online-Shop um echtes Geld kaufen muss – erwerben, wobei die „Preise“ für die Packs variieren.

[2] Für den Sieg in einem Fußballmatch ist neben der Zusammenstellung des Teams (Spielerstärke, gute

„Chemielinien“) sowie der Vorgabe einer entsprechenden Spieltaktik (und damit auch Kenntnissen vom Fußball im echten Leben“) auch der konkrete Umgang des Nutzers mit dem Controller samt dessen Geschicklichkeit beim virtuellen Fußballspiel entscheidend. Die erfolgreiche Verwendung von digitalen Inhalten hängt daher vom Können des Spielers ab.

[3] Der Kläger erwarb im Online-Shop der Zweitbeklagten Points um 17.289,04 EUR, die er (größtenteils) gegen Packs eintauschte.

[4] Die Beklagten verfügen über keine Glücksspielkonzession nach dem österreichischen Glücksspielgesetz (GSpG).

[5] Der Kläger begehrte die Rückzahlung von 17.289,04 EUR, die er für Points aufgewendet habe, im Wesentlichen weil die Lootboxen ein konzessionspflichtiges Glücksspiel im Sinne des GSpG darstellen würden. Die Kaufverträge über den Erwerb der Lootboxen und den Erwerb der Points seien daher nichtig.

[6] Die Beklagten bestritten das Klagebegehren soweit für das Revisionsverfahren noch relevant mit der Begründung, dass kein Glücksspiel im Sinne des GSpG vorliege. Die Packs seien kein eigenständiges Spiel. Der Spielerfolg im UT-Modus hänge rein von der Geschicklichkeit des Nutzers ab. Die Voraussetzungen für Wucher lägen nicht vor.

[7] Die Vorinstanzen wiesen die Klage ab. Das Berufungsgericht ließ die Revision zur Frage zu, ob und wenn ja unter welchen Voraussetzungen in Videospielen angebotene „Lootboxen“ dem Glücksspielmonopol unterlägen.

Rechtliche Beurteilung

[8] Die – von den Beklagten beantwortete – Revision des Klägers ist nicht zulässig.

[9] 1.1. Das Vorliegen einer erheblichen Rechtsfrage ist nach dem Zeitpunkt der Entscheidung über das Rechtsmittel durch den Obersten Gerichtshof zu beurteilen. Eine im Zeitpunkt der Einbringung des Rechtsmittels tatsächlich aufgeworfene erhebliche Rechtsfrage fällt somit weg, wenn sie durch eine andere Entscheidung des Obersten Gerichtshofs bereits vorher geklärt wurde (RS0112921 [T5]).

[1 0] 1.2. Der Oberste Gerichtshof hat die Glücksspieleigenschaft der auch hier prozessgegenständlichen Verträge zum Erwerb von Lootboxen erstmals in der – dasselbe Spiel und dieselben Beklagten betreffenden – Entscheidung 6 Ob 228/24h vom 18. Dezember 2025 (Rz 44 ff) verneint und damit die in Rede stehende Rechtsfrage beantwortet (siehe auch 4 Ob 82/25z).

[1 1] 2. Demnach kann der Spieler bei dem – glücksspielrechtlich als Gesamtheit zu betrachtenden (Rz 49) – Spielmodus UT trotz der zufallsgenerierten Inhalte der Lootboxen den Spielverlauf durch seine eigenen Fertigkeiten hinreichend steuern, sodass das Spielergebnis nicht im Sinne des § 1 Abs 1 GSpG ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt (Rz 55, 56). Weder der Erwerb und das Öffnen der Lootboxen noch der vorgelagerte, das Videospiel selbst nur unterstützende und vorbereitende Erwerb von Points ist daher Glücksspiel im Sinne des § 1 Abs 1 GSpG (Rz 56 bis 59). 2. Demnach kann der Spieler bei dem – glücksspielrechtlich als Gesamtheit zu betrachtenden (Rz 49) – Spielmodus UT trotz der zufallsgenerierten Inhalte der Lootboxen den Spielverlauf durch seine eigenen Fertigkeiten hinreichend steuern, sodass das Spielergebnis nicht im Sinne des Paragraph eins, Absatz eins, GSpG ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt (Rz 55, 56). Weder der Erwerb und das Öffnen der Lootboxen noch der vorgelagerte, das Videospiel selbst nur unterstützende und vorbereitende Erwerb von Points ist daher Glücksspiel im Sinne des Paragraph eins, Absatz eins, GSpG (Rz 56 bis 59).

[12] Dass ein Glücksspiel im Sinne des § 1 Abs 1 GSpG nur vorliegt, wenn dessen Ergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt, gesteht die Revision zu. Fehlt es daran, so kommt es für die Ablehnung der Qualifikation der Lootboxen als Glücksspiel nicht mehr darauf an, ob der Spieler im Rahmen des hier zu beurteilenden Videospiels ein wirtschaftliches Wagnis eingeht und ob die erworbenen digitalen Inhalte werthaltig sind. Somit kann auch dahinstehen, ob jene Klauseln der Nutzungsvereinbarung, die die Unübertragbarkeit der digitalen Inhalte zum Gegenstand haben, wirksam vereinbart wurden und ob ihre allfällige Unwirksamkeit rechtzeitig geltend gemacht wurde. Dass ein Glücksspiel im Sinne des Paragraph eins, Absatz eins, GSpG nur vorliegt, wenn dessen Ergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt, gesteht die Revision zu. Fehlt es daran, so kommt es für die Ablehnung der Qualifikation der Lootboxen als Glücksspiel nicht mehr darauf an, ob der Spieler im Rahmen des hier zu beurteilenden Videospiels ein wirtschaftliches Wagnis eingeht und ob die erworbenen digitalen Inhalte werthaltig sind.

Somit kann auch dahinstehen, ob jene Klauseln der Nutzungsvereinbarung, die die Unübertragbarkeit der digitalen Inhalte zum Gegenstand haben, wirksam vereinbart wurden und ob ihre allfällige Unwirksamkeit rechtzeitig geltend gemacht wurde.

[13] 3.2. Weil die hier in Rede stehenden Lootboxen nicht „Glücksspiel“ im Sinne des § 1 Abs 1 GSpG sind, können sie auch nicht Ausspielungen im Sinn des § 2 GSpG sein. Die Frage, ob sie unter den Ausnahmetatbestand des § 4 Abs 1 GSpG oder als „Warenausspielungen“ unter den Ausnahmetatbestand des § 4 Abs 3 GSpG fallen, stellt sich ebenso nicht. Mit sämtlichen diesbezüglichen Revisionsausführungen wird daher ebenfalls keine erhebliche Rechtsfrage aufgezeigt. 3.2. Weil die hier in Rede stehenden Lootboxen nicht „Glücksspiel“ im Sinne des Paragraph eins, Absatz eins, GSpG sind, können sie auch nicht Ausspielungen im Sinn des Paragraph 2, GSpG sein. Die Frage, ob sie unter den Ausnahmetatbestand des Paragraph 4, Absatz eins, GSpG oder als „Warenausspielungen“ unter den Ausnahmetatbestand des Paragraph 4, Absatz 3, GSpG fallen, stellt sich ebenso nicht. Mit sämtlichen diesbezüglichen Revisionsausführungen wird daher ebenfalls keine erhebliche Rechtsfrage aufgezeigt.

[14] 4. Auf Wucher hat sich der Kläger in der Berufung nicht gestützt. Nach der ständigen Rechtsprechung des Obersten Gerichtshofs können, wenn in der Berufung nur in bestimmten Punkten eine Rechtsrüge ausgeführt wurde, andere Punkte in der Revision nicht mehr geltend gemacht werden, wenn es – wie hier – um mehrere selbstständig zu beurteilende Rechtsfragen geht (RS0043352 [T33]).

[15] 5. Die geltend gemachte Mangelhaftigkeit des Verfahrens und Aktenwidrigkeit wurde jeweils geprüft; sie liegen nicht vor (§ 510 Abs 3 Satz 3 ZPO). 5. Die geltend gemachte Mangelhaftigkeit des Verfahrens und Aktenwidrigkeit wurde jeweils geprüft; sie liegen nicht vor (Paragraph 510, Absatz 3, Satz 3 ZPO).

[16] 6. Die Kostenentscheidung beruht auf §§ 41, 50 ZPO. Die Beklagten haben jeweils auf die Unzulässigkeit der Revision hingewiesen. Der Erstbeklagten als Schweizer Unternehmen war jedoch weder die von ihr – kommentarlos mit 20 % – verzeichnete Umsatzsteuer zuzusprechen (vgl RS0114955 [T13]) noch der von ihr grundlos verzeichnete Streitgenossenzuschlag (§ 15 Abs 1 RATG). 6. Die Kostenentscheidung beruht auf Paragraphen 41, 50, ZPO. Die Beklagten haben jeweils auf die Unzulässigkeit der Revision hingewiesen. Der Erstbeklagten als Schweizer Unternehmen war jedoch weder die von ihr – kommentarlos mit 20 % – verzeichnete Umsatzsteuer zuzusprechen vergleiche RS0114955 [T13]) noch der von ihr grundlos verzeichnete Streitgenossenzuschlag (Paragraph 15, Absatz eins, RATG).

Textnummer

E146842

European Case Law Identifier (ECLI)

ECLI:AT:OGH0002:2026:0040OB00185.25X.0220.000

Im RIS seit

11.03.2026

Zuletzt aktualisiert am

11.03.2026

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