

Stellungnahme zum OGH-Urteil 6 Ob 228/24h (Lootboxen in „FIFA Ultimate Team“)

In einem Urteil vom 18.12.2025 entschied der OGH, dass Lootboxen, zufallsbasiert generierte Inhalte in Videospielen, im Spiel „FIFA“ (aktuell „EA Sports FC“) nicht als Glücksspiel zu deklarieren sind.

Wir möchten darauf hinweisen, dass dieses Urteil aus mehreren Gründen als kritisch zu betrachten ist.

1) Evidenzlage und Suchtpotential

Fundierte, internationale Studien belegen die suchtfördernde Geschäftspraxis der Lootboxen in digitalen Spielen. Das Öffnen von Lootboxen steht in Zusammenhang mit unverhältnismäßig hohen Geldausgaben bei Spielenden, suchtartigem Verhalten, ist Türöffner zu traditionellem Glücksspiel und zeigt ähnliche psychosoziale Folgeschäden. Lootboxen bedienen sich psychologischer Verstärkungsprinzipien, die aus dem klassischen Glücksspiel bekannt sind, insbesondere variabler Belohnungen, Erwartungsspannung, audiovisueller Verstärkungsreize und „Near-Miss“-Effekte. Diese Erkenntnisse haben in mehreren Staaten zu regulatorischen Maßnahmen geführt (u.a. Belgien, Niederlande, Spanien, China). Auch auf EU-Ebene werden Lootboxen im Kontext von Verbraucherschutz, Transparenzpflichten und Suchtprävention intensiv diskutiert.

2) Alarmierende Praxiserfahrungen

Neben der Studienlage zeigen sich in der beratenden Praxis wiederkehrende Muster. Es gibt zahlreiche Beispiele, in denen bereits junge Spielende Beträge im 5-stelligen Eurobereich für Lootboxen verspielt haben. Die Vielzahl anhängiger Sammelklagen von Betroffenen gegen die Anbieter deutet auf ein strukturelles Problem hin und stellt eine erneute Analogie zum traditionellen Glücksspiel dar.

3) Argumentation des OGH

Der OGH kommt zum Schluss, dass das Öffnen von Lootboxen untrennbar mit dem Spiel selbst verbunden sei. Diese Darstellung entspricht nicht der Spielweise vieler Spielender. So werden Lootboxen geöffnet, um sich nach misslungenen Spielerfahrungen zu trösten, diese also zur Emotionsregulierung eingesetzt. Es werden so zwei verschiedene Spiele gespielt, zum einen „FIFA“ (als Fußball-Simulation) und zum anderen das Öffnen von Lootboxen in „FIFA“. Auch wenn das Öffnen von Lootboxen im Spiel optional ist, könnte man analog zum Urteil des OGH argumentieren, dass auch ein Spielautomat oder ein Roulettetisch in einem Hotel untrennbar miteinander verbunden seien, solange man eine freie Übernachtung gewinnen könne.

Der OGH beschreibt „Lootboxen“ im Urteil als eine Mechanik, „die zu einem besseren Spielerlebnis beitragen“ soll. Damit folgt er der Argumentation der Spielindustrie, ignoriert psychologische und finanzielle Auswirkungen auf Spielende und verkennt gesundheitliche Risiken der Mechanik.

4) Problematische Signalwirkung

Das OGH-Urteil sendet das Signal, dass Lootboxen unproblematisch seien, solange sie in ein „Geschicklichkeitsspiel“ eingebettet sind; eine Argumentationslinie, die sich nicht nur auf

nachfolgende Urteile auswirken könnte, sondern auch die öffentliche Wahrnehmung beeinflusst und das Gefahrenpotenzial dieser Mechanismen verharmlost. Eine ähnliche Situation zeigte sich bereits bei Sportwetten in Österreich, die trotz erheblicher Suchtgefahr und nachweislicher individueller und gesellschaftlicher Folgeschäden formal nicht als Glücksspiel behandelt werden und dadurch in einem rechtlich privilegierten Raum verbleiben.

Eine vergleichbare Entwicklung für Lootboxen sollte unbedingt verhindert werden. Die juristische Argumentation des Gerichts erkennt das tatsächliche Risiko und verengt die Bewertung auf eine formale Betrachtung des Gesamtspiels, die der realen Wirkweise von Lootboxen nicht gerecht wird. Das Urteil setzt damit ein Signal, das diametral zu aktuellen Bestrebungen von Jugendschutz im digitalen Raum steht.

Ein Grundsatz zur Bewertung von Angeboten könnte denkbar einfach lauten:

Wenn etwas aussieht wie Glücksspiel, dieselben psychologischen Mechaniken ausnutzt wie Glücksspiel und zu ähnlich hohen finanziellen Belastungen führt wie Glücksspiel, liegt die Vermutung nahe, dass es sich dabei um Glücksspiel handelt.

[Link zum Urteil](#)

Fachstelle Glücksspielsucht Steiermark

Enter - Fachstelle für digitale Spiele

VIVID Fachstelle für Suchtprävention