

14.01

Abgeordneter Süleyman Zorba (Grüne): Sehr geehrter Herr Präsident! Herr Vizekanzler! Werte Kolleginnen und Kollegen! Sehr geschätzte Zuseherinnen und Zuseher! Ich freue mich, dass wir uns mit dem vorliegenden Antrag heute dem E-Sport widmen können, einem Thema, wie es aktueller nicht sein könnte.

Worum geht es? – Einfach ausgedrückt handelt es sich beim E-Sport um eine moderne Form des sportlichen Wettkampfs. In der Regel spielen E-Sportler als Mannschaften oder als Einzelpersonen in verschiedenen Disziplinen gegeneinander. Die Regeln des Wettkampfes werden dabei durch das Spiel sowie durch ein Regelwerk, das vom Wettkampfveranstalter ausgearbeitet wird, festgelegt.

Insbesondere bei jungen Menschen erfreut sich der E-Sport immer größerer Beliebtheit, sodass in den vergangenen Jahren ein enormer Zulauf und auch ein gesteigertes Interesse der Öffentlichkeit an dem Thema verzeichnet werden konnten. Es kommen auch einige international sehr erfolgreiche E-SportlerInnen aus Österreich.

Wie Fußballspiele füllen E-Sport-Veranstaltungen mittlerweile auch in Europa große Hallen und werden auch bei Liveübertragungen millionenfach zu Hause vor den Bildschirmen verfolgt. Dieses große Interesse steht jedoch in starkem Kontrast zur Anerkennung und zu den rechtlichen Rahmenbedingungen, denen der E-Sport aktuell gegenübersteht. Der Rang als offiziell anerkannter Sport bleibt dem E-Sport in Österreich seit Jahren verwehrt. In mehr als 60 Ländern ist die Situation jetzt schon eine andere. Ich denke da zum Beispiel an den asiatischen Raum, wo der E-Sport schon länger als Sport anerkannt ist, oder auch an einige europäische Staaten wie etwa Schweden, die Niederlande, Bulgarien oder Frankreich.

Warum also die Verzögerung? – Als Argumente gegen eine Anerkennung werden oftmals die häufig wechselnden Spiele genannt, die eine Etablierung von Disziplinen verhindern würden. Außerdem heißt es, E-Sport sei nicht ausreichend körperlich.

Beide Begründungen halten einer genaueren Überprüfung und einem Vergleich mit anderen Sportarten jedoch kaum stand. Zum Wechsel der Disziplinen ist festzuhalten, dass dieser vorhersehbar und damit auch planbar ist. Disziplinen werden einen gewissen Lebenszyklus haben, und sobald dieser erschöpft ist, werden andere Disziplinen an ihre Stelle treten. Die Entscheidung hierfür kann beispielsweise ganz unproblematisch von E-Sport-Verbänden getroffen werden. Die fehlende Körperlichkeit wiederum ist auch bei anderen Sportarten kein Kriterium. Man denke nur an Schach,

das offiziell als Sport anerkannt ist, jedoch nur die Bewegungen von Schachfiguren erfordert.

Klar ist, dass die Anerkennung von E-Sport als Sportart einige Fragen aufwirft, die nur mit der Ausarbeitung eines rechtlichen Rahmens beantwortet werden können. Dabei geht es um Regelungen betreffend den Jugendschutz, das Arbeitsrecht, steuerrechtliche Themen, grenzüberschreitende Angelegenheiten und vieles mehr. Um konkrete Lösungsvorschläge zu all diesen Fragen auszuarbeiten, soll dementsprechend die im Antrag angesprochene Arbeitsgruppe eingerichtet werden, die auch wesentliche Stakeholder in diesem Bereich miteinbeziehen wird.

Neben dem E-Sport gibt es aber noch weitere Dinge im Bereich des Gamings, mit denen sich die Arbeitsgruppe beschäftigen soll, wie zum Beispiel das umstrittene Thema der Lootboxen. Kurz gesagt handelt es sich bei den Lootboxen um Überraschungskisten, die man sich in einem Spiel gegen Echtgeld kaufen kann. Darin befinden sich nach einem Zufallsprinzip Spielinhalte. In einigen EU-Ländern werden diese Mechaniken schon als Glücksspiel gewertet und auch dementsprechend reguliert.

Wir sehen also, es gibt im Bereich des E-Sports viele offene Fragen, die wir möglichst bald beantworten sollten. Heute gehen wir das Thema mit einem ersten wichtigen Antrag an, der in Zukunft für mehr Klarheit sorgen wird. – Herzlichen Dank. *(Beifall bei den Grünen und bei Abgeordneten der ÖVP.)*

14.06

Präsident Ing. Norbert Hofer: Zu Wort gelangt jetzt Frau Abgeordnete Petra Vorderwinkler. – Bitte, Frau Abgeordnete.