

14.11

**Abgeordnete Eva-Maria Himmelbauer, BSc (ÖVP):** Sehr geehrter Herr Präsident! Herr Vizekanzler! Werte Kolleginnen und Kollegen! Es wurde schon angesprochen: Wir dürfen heute einen Entschließungsantrag zum Thema E-Sport beschließen. Ich freue mich sehr über die breite Zustimmung, die hier im Hohen Haus vorliegt.

Das Thema ist nämlich manches Mal für den einen oder anderen etwas fremd, da man vielleicht nicht in dieser Lebensrealität zu Hause ist oder weil man selbst nicht spielt, oder befremdlich, weil man oft viel Falsches über das Gaming liest. Einer nicht unwesentlichen Anzahl an Menschen in Österreich ist es aber ein großes Anliegen, dass wir rechtliche Rahmenbedingungen schaffen, um Gaming, aber vor allem E-Sport zu ermöglichen.

Ich möchte auch mit einem Vorurteil aufräumen: Es sind nicht nur viele junge Menschen, sondern auch viele ältere Menschen, die das gerne als Zeitvertreib, als Hobby, aber auch in einer professionellen Art und Weise ausüben und somit Freude am wettbewerbsorientierten Spielen von Computer- und Videospiele haben. In anderen Ländern gibt es schon Seniorenligen, die starten ab einem Alter von 35 Jahren, also wir sind nicht weit weg davon, da auch teilnehmen zu können.

Ich selbst würde mich auch ein bisschen als Gamerin bezeichnen, weit weg natürlich von einer professionellen Ausübung, aber mit sehr viel Freude. 62 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher spielen ebenfalls zumindest mehrmals im Monat und üben das mit einer großen Freude aus. Eltern haben vor allem auch die Zeit im Lockdown dazu genützt, gemeinsam mit ihren Kindern zu spielen. Auch viele Jugendliche haben die Zeit beim Videospiele genützt, um mit Freunden zusammenzukommen, was physisch nicht möglich war, aber über Onlinespiele. Das ist natürlich als Zeitvertreib oder auch zum Runterkommen nach einem stressigen Tag etwas Schönes. Der Schritt vom Hobby hin zum professionellen E-Sport erfordert aber – wie im Sport generell – viel Ausdauer, viel Beschäftigung mit der Materie, viel Training und natürlich die Teilnahme an Wettkämpfen. Wer solche Wettkämpfe kennt, weiß, wie gigantisch diese sein können, wie viele Tausend Menschen zuschauen und wie hoch die Preisgelder sein können.

In Österreich sind wir davon noch ein bisschen weiter weg, aber nichtsdestotrotz haben wir in den letzten Jahren auch in Österreich eine aktive E-Sport-Szene aufbauen und entwickeln können. Neben professionellen Gamern gibt es Wettbewerbe, gibt es Streamingangebote, gibt es TV-Übertragungen, eine aufstrebende Gamingwirtschaft mit 90 österreichischen Spielestudios, die einen Jahresumsatz von 24 Millionen Euro

haben – also beachtlich und natürlich wert, unterstützt zu werden. Wir wollen heute mit diesem Antrag vor allem die rechtliche Grundlage für E-Sport, die E-Sportlerinnen und E-Sportler schaffen und offiziell in einen Diskussionsprozess starten.

Frau Kollegin Steger, ja, wir starten mit einem offiziellen Entschließungsantrag, aber Gespräche – also der Austausch vonseiten des Ministeriums und vielerorts von unserer Seite beispielsweise mit dem österreichischen E-Sport-Verband, der über 50 000 E-Sportlerinnen und E-Sportler vertritt – laufen schon.

Es gibt viel Regelungsbedarf, die Kollegen haben es schon ausgeführt: Der Bereich Jugendschutz ist ein Thema, zum einen, wenn es um die Einstufung von Videospiele geht, oder zum anderen auch, wenn es um die Ausgehzeiten von Minderjährigen, die vielleicht an Wettbewerben teilnehmen, geht. Es geht um arbeitsrechtliche Themen, denn selten finden solche Wettbewerbe von Montag bis Freitag zwischen 8 Uhr und 16.30 Uhr, sondern am Wochenende oder zu später Abendstunde statt.

Es geht um die Selbstständigkeit, und es geht auch um die Besteuerung von Preisgeldern. Da wäre es natürlich wünschenswert, wenn wir uns an den Regelungen, die für den – unter Anführungszeichen – „herkömmlichen Sport“ gelten, orientieren können. Es geht um Veranstaltungsrechte, es geht um Möglichkeiten von Sportstätten.

Was man auch da merkt: Es ist nicht nur eine Bundesmaterie, sondern natürlich auch eine Länderkompetenz. Deswegen meine Bitte, Herr Vizekanzler, Herr Sportminister: Bringen Sie alle Gruppen an einen Tisch, ganz besonders natürlich die Vertreterinnen und Vertreter des E-Sport-Bereichs, aber natürlich auch die Ministerien, die für Arbeit, Wirtschaft, Jugendschutz zuständig sind, und bauen Sie eine Brücke zu den Ländern, denn auch dort können wichtige Regelungen getroffen werden, die den österreichischen E-Sport beflügeln.

Damit können wir zeitgemäße Rahmenbedingungen schaffen. – Danke für Ihre Zustimmung! *(Beifall bei ÖVP und Grünen.)*

14.15

**Präsident Ing. Norbert Hofer:** Nächster Redner ist Herr Abgeordneter Lukas Brandweiner. – Bitte, Herr Abgeordneter.