
2525/A(E) XXVII. GP

Eingebracht am 18.05.2022

Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.

ENTSCHLIESSUNGSANTRAG

**der Abgeordneten Yannick Shetty, Kolleginnen und Kollegen
betreffend E-Sport Paket vorlegen!**

Videospiele sind in den letzten Jahrzehnten weltweit immer beliebter geworden, breite Bevölkerungsschichten erfreuen sich regelmäßig daran. Laut "Gaming in Austria 2021" Studie spielen 5,3 Millionen Menschen in Österreich Videospiele (1). Angesichts eines Durchschnittsalters von Spieler_innen von 35 Jahren und einem ausgeglichenen Frauenanteil von 49 % wird darin auch mit gängigen Klischees aufgeräumt. Videospiele sind also schon längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Wohl auch deshalb steigt das Interesse an professionellen E-Sport in Österreich kontinuierlich, besonders in der Gruppe der 14-24-Jährigen (2). Die gesetzlichen Rahmenbedingungen haben mit dieser Entwicklung nicht schrittgehalten, während E-Sport in mehr als 60 Ländern eine anerkannte Sportart ist. Der Nationalrat hat sich am 11.12.2020 einstimmig für eine Überprüfung des Rechtsrahmens ausgesprochen (3). Daraufhin wurde eine Arbeitsgruppe im BMKÖS eingerichtet, um Handlungsempfehlungen auszuarbeiten.

Überalterte Regelungen machen bereits die Ausrichtung von E-Sport Veranstaltungen in der Praxis sehr schwierig. Es bedarf rechtliche Klarstellung, in der eine deutliche Abgrenzung von Spielekonsolen zu Glücksspielautomaten festgehalten wird. Eine solche Differenzierung sollte insbesondere berücksichtigen, dass E-Sportdisziplinen keine Glücksspiele sind und vom Geschick der jeweiligen Spieler abhängen. Eine entsprechende Änderung des Glücksspielgesetzes würde Veranstaltern den mühsamen Nachweis ersparen, dass es sich bei E-Sport Turnieren nicht um Glücksspielveranstaltungen handelt. Große Benachteiligungen erfahren auch 50.000 in Österreich registrierte E-Sportler_innen. Der aktuelle unklare Rechtsstatus ihrer Tätigkeit führt zu Problemen bei der Einordnung aus arbeitsrechtlicher Sicht. Auch hier sollten entsprechende Änderungen vorgelegt werden, die zu einer weitgehenden Gleichstellung zum Profisport führen sollte. Dies reicht von der Arbeitszeit bis hin zu Beschäftigungsmöglichkeiten ausländischer Spieler_innen. Schließlich sollte es auch E-Sport Vereinen möglich sein, den Status der Gemeinnützigkeit zu erhalten, wenn abgaben- und steuerrechtlich vorgeschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind.

Nach der Festlegung der nötigen Handlungsfelder bedarf es auch einer zeitnahen Umsetzung, um die Benachteiligung von E-Sport in Österreich zu beenden. Vizekanzler und Sportminister Kogler wird daher aufgefordert, gemeinsam mit Finanzminister Brunner und Arbeitsminister Kocher ein **E-Sport Paket mit konkreten Gesetzesänderungen im Herbst 2022** vorzulegen, in welchem einerseits eine Abgrenzung des E-Sports zum Glücksspiel sowie andererseits die Gleichstellung mit dem Profisport enthalten ist.

Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.

Quellen:

1. <https://www.internetworld.at/mobile/gaming-in-austria-2021-sieben-zehn-oesterreicherinnen-spielen-videospiele-2724680.html>
2. https://esvoe.at/wp-content/uploads/Nielsen_A1_Marktanalyse21.pdf
3. https://www.parlament.gv.at/PAKT/VHG/XXVII/A/A_01037/index.shtml#tab-Uebersicht

Die unterfertigten Abgeordneten stellen daher folgenden

ENTSCHLIESSUNGSANTRAG

Der Nationalrat wolle beschließen:

"Die Bundesregierung, insbesondere der Bundesminister für Kultur, öffentlicher Dienst und Sport, wird aufgefordert, gemeinsam mit dem Bundesminister für Finanzen und dem Bundesminister für Arbeit, ein E-Sport Paket mit konkreten Gesetzesänderungen im Herbst 2022 vorzulegen, in welchem einerseits eine Abgrenzung des E-Sports zum Glücksspiel sowie andererseits die Gleichstellung mit dem Profisport enthalten ist."

In formeller Hinsicht wird die Zuweisung an den Sportausschuss vorgeschlagen.