

Ergebnisbericht – Arbeitsgruppe „E-Sport“

Inhalt:

Ausgangslage	1
Gruppenfindung	2
Teilnehmer:innen	2
Ergebnisse	3
Jugendschutz	3
Veranstaltungsrecht und Arbeitsrecht.....	3
Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen	4
Gesundheit, Integrität und Prävention	5
Genderthematik und Frauen	7
Wetten, Glücksspiel, Lootboxen	7
Weiterführende gemeinsame Arbeit	8
Weitere Zusammenarbeit.....	8
Politische Integration des E-Sports	9
Terminfindung mit dem BMF.....	9

Ausgangslage

5,3 Mio. Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele. 1,3 Mio. davon messen sich in E-Sport Wettkämpfen und verfolgen dabei sportliche Strukturen. E-Sport hat unbestritten ein enormes gesellschaftliches Potenzial. Der Zulauf – vor allem junger Menschen – ist enorm. Auf internationaler Bühne füllen E-Sport-Turniere bereits große Stadien mit zehntausenden Besucher:innen. Die Preisgelder bewegen sich in Millionenhöhe und stehen anderen Sportbewerben um kaum etwas nach.

In Österreich wurde im Jahr 2007 der E-Sport Verband Österreich gegründet. Er ist seit jeher das offizielle Dach der österreichischen E-Sport-Szene und fördert mit seinen Mitgliedern die gesellschaftspolitische und strukturelle Entwicklung der österreichischen E-Sport-Landschaft.

Um E-Sport auch politisch weiter aufzuarbeiten und eine Annäherung zu den sportlichen Verbänden zu schaffen, wurde mit dem Entschließungsantrag vor allem bezüglich der Akzeptanz und offiziellen Anerkennung von E-Sport als Sportart in Österreich die Gründung einer Arbeitsgruppe mit den wesentlichen Interessensgruppen initiiert, um die sportpolitischen Herausforderungen im Zusammenhang mit E-Sport umfassend zu klären und konkrete Lösungsvorschläge auszuarbeiten. In diesem Dokument wird über die Ergebnisse der Arbeitsgruppe berichtet.

Gruppenfindung

Um die Herausforderungen und sportpolitischen Problemstellungen in Bezug auf E-Sport möglichst effizient und zielgerichtet zu bearbeiten, wurde die Arbeitsgruppe in insgesamt 7 Untergruppen mit den jeweiligen Expert:innen unterteilt. Die Gruppeneinteilung beruhte dabei auf folgender Struktur:

- Gruppe 1: Übergruppe Sport & E-Sport
- Gruppe 2: Jugendschutz
- Gruppe 3: Veranstaltungsrecht und Arbeitsrecht
- Gruppe 4: Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen
- Gruppe 5: Gesundheit, Integrität und Prävention
- Gruppe 6: Genderthematik und Frauen
- Gruppe 7: Wetten, Glücksspiel, Lootboxen

Teilnehmer:innen

Name	Institution	Name	Institution
Agnes Prammer	Die Grünen	Marcel Pechhacker	BMF
Andrea Gruber	ASKÖ	Martin Atassi	BMDW
Andreas Joklik	Sport Austria	Michael Maurer	ASKÖ
Anita Steinberger	Sport Austria	Natalie Denk	Donauuniversität Krems
Anton Arbinger	BMSGPK	Nico Marchetti	ÖVP
Barbara Fastner	ASKÖ	Nik Berger	BMKÖS
Belana Gast	Sprout Esports	Niki Laber	ÖVUS
Bernhard Campara-Kopeinig	Jurist	Nikolaus Ganahl	Die Grünen
Christian Palmetzhofer	BMSGPK	Patrick Petschinka	Universität Wien
Christina Toth	Juristin	Paul Nittnaus	ASVÖ
Dario Campara	NADA	Robert Zsifkovits	ASVÖ
Georg Höfner	Sport Austria	Severin Moritzer	Play Fair Code
Gerd Bischofter	Sport Austria	Silvia Rath	ASVÖ
Gernot Schaar	Jurist	Stefan Baloh	ESVÖ
Herbert Rosenstingl	BKA	Süleyman Zorba	Die Grünen
Hubert Piegger	ASVÖ	Ulrich Zafoschnig	Sportunion
Karoline Angerer	BMDW	Urim Bajrami	Jurist
Manfred Behr	BMKÖS	Veronika Bayer-Balint	BMSGPK
Manuel Haselberger	ESVÖ	Yvonne Scheer	ESVÖ

Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Untergruppen zusammengefasst. Einzelne Gruppenberichte finden sich am Ende dieses Dokuments im Anhang. Als Ergebnis der Gruppe 1 wird am Ende dieses Berichts ein Vorschlag zur weiteren gemeinsamen Arbeit abgegeben.

Jugendschutz

Um unter dem Dach des E-Sports mit gutem Beispiel voranzugehen und eine Richtungsweisung für den generellen Jugendschutz im Bereich der digitalen Medien zu geben, wurde im Rahmen der Arbeitsgruppe Jugendschutz ein Grundsatzkodex für Vereine, Veranstaltungen und Wettbewerbe erstellt. Entscheidend dabei ist, dass der Grundsatzkodex Thematiken und Problemstellungen regelt, die über die Jugendschutzgesetze der neun Bundesländer hinausgehen.

Ein zentrales Thema dabei ist die Einhaltung der Altersempfehlungen seitens des internationalen Alterseinstufungssystems PEGI, da eine verpflichtende Einhaltung der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen nur in sehr wenigen Jugendschutzgesetzen zu finden ist. Eine generelle Aufnahme der PEGI-Regelungen in die österreichischen Jugendschutzgesetze wäre ohne eine nationale Prüfstelle in der Methodik entgegen der österreichischen Verfassung.

Zusätzlich sind im Jugendschutzkodex Regelungen zu den Themen Nachhaltigkeit und Klimaschutz, Jugendförderung, Lootboxen und Aufklärungsarbeit festgehalten. Der gesamte Kodex findet sich im Anhang dieses Dokuments.

Die Einhaltung des Jugendschutzkodex wird vom E-Sport Verband Österreich an seine Mitglieder vorgeschrieben und kann an die Möglichkeit zur weiteren Inanspruchnahme von Leistungen des Verbands geknüpft werden. Dies würde zudem auch die Einhaltung des Kodex langfristig garantieren.

Veranstaltungsrecht und Arbeitsrecht

Innerhalb der Arbeitsgruppe wurden zu den Themen Veranstaltungsrecht und Arbeitsrecht die wesentlichen Herausforderungen und Schwerpunkte für den E-Sport mit den Experten diskutiert. Hier konnte man sich auf folgende Themenschwerpunkte innerhalb der Materie einigen:

- Unterhaltungsspielapparate (Veranstaltungsrecht)
- Verbotsbestimmungen (Veranstaltungsrecht)
- Begrifflichkeiten (Arbeitsrecht)
- Kinder- und Jugendarbeit (Arbeitsrecht)
- Arbeitszeiten und Wochenendarbeit (Arbeitsrecht)
- Beschäftigung von ausländischen Spieler:innen (Arbeitsrecht)
- Reisetätigkeiten: Visum (Arbeitsrecht)

Eine genaue Erläuterung der genannten Themen ist in der Ausarbeitung der Arbeitsgruppe im Anhang dieses Dokuments zu finden. Im Ergebnisbericht werden die Empfehlungen der Arbeitsgruppe zusammengefasst:

Veranstaltungsrecht:

Die Bestimmungen über Unterhaltungsspielapparate (insbesondere § 15 Wr VG) sind bei E-Sport-Wettkämpfen nicht einschlägig. Eine Klarstellung in den Veranstaltungsgesetzen oder den Gesetzesmaterialien wird empfohlen.

Die Verbotsbestimmungen der jeweiligen Veranstaltungsgesetze (insbesondere § 42 Wr VG) zeichnen sich durch unbestimmte Gesetzesbegriffe aus (z.B. „Kriegsspiele aller Art“). Sie sind im Hinblick auf E-Sport als nicht zeitgemäß zu beurteilen, da eine Subsumtion (selbst von Ego-Shootern) zu einem Wertungswiderspruch führen würde (Stichwort: Kinofilme mit Kriegsszenarien oder reale Gewalt bei Boxkämpfen). Da in diesem Bereich mit den jugendschutzrechtlichen Bestimmungen ohnedies ein adäquater Schutzmechanismus besteht, wird eine Harmonisierung empfohlen.

Arbeitsrecht:

Es wird generell empfohlen, eine Gleichstellung zwischen E-Sport und Sport im Sinne des Arbeitsrechts, vor allem bei den Begrifflichkeiten „sportlicher Wettkampf“, „sportliche Veranstaltung“, „Profisportler:in“ vorzunehmen.

Bei sportlichen Wettkämpfen – sowohl im Körpersport, als auch im E-Sport – sollte eine Ausnahme vom Arbeitsverbot für Jugendliche zwischen 20:00 und 06:00 Uhr gefunden werden. Diese Regelung könnte nämlich gerade bei internationalen Bewerben und Wettkämpfen sehr einschränkend sein.

Eine wesentliche Ausnahme für den Sport diesbezüglich ist in einer Verordnung zum Arbeitsruhegesetz (ARG-VO) finden: In der Anlage zur ARG-VO findet sich unter Punkt XIII („Fremdenverkehr, Freizeitgestaltung, Kongresse, Konferenzen“) Ziffer 9 auch die Erwähnung von sportlichen Veranstaltungen. Dazu gehören auch alle Tätigkeiten, die zur Vorbereitung und Durchführung dieser in der Ziffer 9 erwähnten Veranstaltungen (und damit auch der sportlichen Veranstaltungen und zur Betreuung der Gäste) unbedingt erforderlich sind. Auch hier sollte eine Anerkennung als sportlicher Wettkampf E-Sport die Türe zu den gleichen Ausnahmeregelungen wie im Sport öffnen. Demnach sind daher alle Tätigkeiten, die zur Vorbereitung und Durchführung von sportlichen Veranstaltungen und zur Betreuung der Gäste unbedingt erforderlich sind, an Wochenenden und Feiertagen zulässig.

Im Sinne des gesetzlich verankerten Punkteschlüssels im Ausländerbeschäftigungsgesetz sollte es eine Gleichstellung zwischen Sport und E-Sport geben. Die 20 Zusatzpunkte für Profisportler:innen sollten demnach auch für Profi-E-Sportler:innen geltend gemacht werden können.

Beim Reisevisum C könnte in das Antragsformular unter Punkt 21 Hauptzwecke der Reise nach „Sport/Sports/Sports/Deporte“ die Kategorie „E-Sport/esports/sport électronique/ deporte electrónico“ aufgenommen werden, damit sich die zuständigen Behörden bei der Genehmigung auf das Antragsformular berufen können.

Beim Antrag auf Erteilung eines Aufenthaltstitels „ROT-WEISS-ROT-KARTE“ könnte unter dem Punkt: „Gegebenenfalls zusätzliche Nachweise bei § 41 Abs. 2 Z 1 und 2 NAG (Fachkraft im Mangelberuf, sonstige Schlüsselkraft)“ nach Punkt 7. „für Zusatzpunkte als Profisportler:innen oder Profisporttrainer:innen“ ein Punkt „für Zusatzpunkte als Profi-E-Sportler:in oder Profi-E-Sporttrainer:in“ eingefügt werden.

Angeregt wird allgemein ein Visum ganz konkret konzipiert für Sportler:innen und E-Sportler:innen gleichermaßen. Die genaue Formulierung sollte in enger Kooperation mit den Sportverbänden anhand der Bedürfnisse ausgearbeitet werden. Der ESVÖ steht hier gerne als Kooperationspartner zur Verfügung.

Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen

Bei E-Sport-Vereinen wird ein Ansuchen auf Gemeinnützigkeit derzeit von Fall zu Fall entschieden. Oftmals fehlen dem zuständigen Finanzbeamten allgemeine Informationen und Präzedenzfälle zum Thema E-Sport. Daher ergibt sich österreichweit kein klares Bild (und damit verbunden keine Rechtssicherheit) für im E-Sport tätige Vereine. Im Rahmen der Arbeitsgruppe wurden die Kriterien für den Erhalt der

Gemeinnützigkeit und die in Österreich allgemein anerkannten gemeinnützigen Zwecke geprüft. Als Ergebnis der Arbeitsgruppe spricht man die Empfehlung aus, dass E-Sport als gemeinnütziger Zweck anerkannt werden soll, sofern ein Verein auch sämtliche andere im Steuerrecht bzw. in der BAO vorgeschriebenen Punkte erfüllt.

Als weiteres Thema wurde in der Arbeitsgruppe Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen geprüft, in wie fern die pauschale Reiseaufwandsentschädigung („PRAE“) im E-Sport anwendbar wäre. Im Rahmen der Ausarbeitung wurde festgehalten, dass die PRAE als Regelung für den Körpersport reserviert sei und derzeit keine Anwendung für den E-Sport findet. Es wird als Arbeitsgruppe allerdings empfohlen, eine gesonderte Regelung in Bezug auf die Abrechnung von Reiseaufwandsentschädigungen gemeinsam mit dem Finanzministerium zu finden. Diese würde auch im E-Sport zu einer Förderung auf Vereinsebene beitragen.

Ebenfalls wurde die Regelung der „Sportlerpauschalierung“ – die Ermittlung des Einkommens von Sportlern; StF: BGBl. II Nr. 418/2000 – in Bezug auf den E-Sport betrachtet. Da sich die Verordnung nicht exklusiv auf den Körpersport beschränkt, wird seitens der Arbeitsgruppe empfohlen, diese auch für den E-Sport zugänglich zu machen.

Um die Empfehlungen in Bezug auf die Gemeinnützigkeit und auf die Ermittlung des Einkommens von Sportler:innen umzusetzen, wird empfohlen, diese gemeinsam mit dem Finanzministerium zu festigen. Dies könnte beispielsweise im Rahmen eines Grundsatzerlasses getätigt werden.

Gesundheit, Integrität und Prävention

Innerhalb der Untergruppe Gesundheit, Integrität und Prävention wurde gemeinsam mit Expert:innen aus dem Sport und E-Sport konkrete und praxisnahe Empfehlungen zu diesen Themenfeldern erarbeitet. Diese wurden in je einer Matrix zusammengefasst:

E-SPORT ARBEITSGRUPPE 5
GESUNDHEIT, INTEGRITÄT UND PRÄVENTION

Abb. 1: Gesundheit

GESUNDHEIT	WETTKAMPF	TRAINING	AUSBILDUNG	ORGANISATION	SCHIEDSRICHTER	PUBLISHER
EMPFEHLUNGEN	<p>a) Aktive Pausengestaltung</p> <p>b) Unterbrechung der Sitzzeiten, Staffelung der Spielzeiten für unterschiedliche Altersgruppen, Reglements für Spielunterbrechungen</p> <p>c) Werbespots und Videoeinschaltungen für die Zuschauer*innen zur körperlichen Aktivierung</p>	<p>a) Vorschreibung von regelmäßigen Sport- und Bewegungseinheiten körperlichen Bewegungs- und Sporteinheiten</p> <p>a) Begleitende Mental- und Ernährungscoaching</p> <p>a) Online-Trainingseinheiten für Bewegung</p> <p>a) Kooperation und Austausch mit den etablierten Sportvereinen</p> <p>a)+b) Kombinierte Trainingseinheiten</p>	<p>a) Übungsleiter-Basismodul Fit Sport Austria als Mindestqualifikation</p> <p>a) E-Learning Module</p> <p>b)+c) Präventionsmaßnahmen für Suchtverhalten und Spielsucht</p> <p>b)+c) Info-Folder</p>	<p>a) Altersgemäße Zulassung der Produkte</p> <p>a) Nationaler Aktionsplan Ernährung (NAP.b)</p> <p>b) Sensibilisierung für Pausengestaltung in Spielen von und für die Publisher</p> <p>b) Transparente Informationen klar und deutlich einblenden.</p>	<p>a) Ausbildung</p> <p>b) Schulung</p>	

E-SPORT ARBEITSGRUPPE 5
 GESUNDHEIT, INTEGRITÄT UND PRÄVENTION

Abb. 2: Integrität

INTEGRITÄT	WETTKAMPF	TRAINING	AUSBILDUNG	ORGANISATION	SCHIEDSRICHTER	PUBLISHER
EMPFEHLUNGEN	1. Kontrolle 2. Monitoring	Kontrolle	Integritätsschulungen	Integritätsbeauftragter	Spezial-Integritätsschulungen	Regulatorik

Die Empfehlungen werden in einem umfassenden Bericht der Untergruppe näher erläutert. Dieser findet sich im Anhang an dieses Dokument. Außerdem wurden im Rahmen des Berichts Mehrwerte seitens der Untergruppe erarbeitet:

Gesundheit:

Geschicklichkeit und körperliche Fitness sind wichtige Voraussetzungen, um in einem Spiel gut zu sein. Die E-Sport-Vereine müssen sich zum Ziel setzen, das Gesundheitsthema hinsichtlich körperlicher und geistiger Fitness zielgruppengerecht aufzuarbeiten bzw. umzusetzen und damit einen gesundheitlichen Mehrwert für die Community zu schaffen. Die wissenschaftliche Aufarbeitung des E-Sport im Kontext der Gesundheitsförderung und Prävention stärkt nachhaltig und positiv die Gesundheitskompetenzen nicht nur bei den E-Sportler:innen, sondern auch bei den Vereinen und Stakeholdern. Wichtig ist ein evidenz- und gesundheitsbasierter Informationsaustausch im Interesse einer positiven Entwicklung der österreichischen E-Sportlandschaft.

Der E-Sport kann bei Einhaltung der beschriebenen Empfehlungen die kognitiven und motorischen Potentiale sowie die sozialen Kontakte der Spieler:innen fördern und somit zu einer gelungenen Transformation der Gesellschaft in das digitale Zeitalter beitragen.

Integrität:

Das Training und der damit zusammenhängende harte Einsatz von E-Sportler:innen verliert an Wert, wenn nicht sichergestellt werden kann, dass der daran anknüpfende Wettkampf frei von Manipulation und sonstigem die Integrität schädigenden Verhalten ist. Um dies bestmöglich gewährleisten zu können, ist es wichtig, früh genug in diesem Bereich zu sensibilisieren. Dies erscheint im E-Sport umso wichtiger, da das Teilnehmer:innenfeld und Publikum ein durchwegs junges ist. Aus diesem Grund müssen alle Beteiligten, vom Spielehersteller zu den Schiedsrichter:innen bis zum einzelnen Verein in die Pflicht genommen werden, um entsprechende präventive sowie gegebenenfalls repressive Maßnahmen zu setzen. Diesbezüglich werden sie von den staatlich hierfür eingesetzten Institutionen unterstützt.

Prävention:

In der Prävention erscheint es wichtig, früh genug mittels Aufklärung und Information das Bewusstsein für einen die Integrität wahren Sport zu fördern. Dies erfolgt im Rahmen von integritätsbasierten Schulungen, Vorträgen und sonstigen Aktivitäten, bei denen virtuell oder im persönlichen Gespräch versucht wird, den im Sport Beteiligten integritätsrelevante Inhalte näher zu bringen und sie von integritätsschädigendem Verhalten fernzuhalten. Dies gilt nicht nur im Bereich der (Spiel-)Manipulation, sondern auch für alle sonstigen, die Integrität betreffenden Aspekte. Denn nur, wenn Sport geschlechtergerecht und frei von Rassismus stattfindet, kann er seiner gesellschaftlichen und moralischen Rolle gerecht werden.

Auf der repressiven Ebene soll versucht werden, durch entsprechende Maßnahmen, sei es disziplinarrechtlich und/oder strafrechtlich, mit entsprechenden Sanktionen den E-Sport frei von Manipulation sowie sonstigem die Integrität schädigendem Verhalten zu halten. Sobald integritätswidriges Verhalten mit disziplinar- und/oder strafrechtlichen Tatbeständen inkl. entsprechenden Sanktionen verknüpft sind, kann dies im Idealfall eine Adaptierung des Verhaltens basierend auf general- und spezialpräventiven Sanktionsmechanismen entfalten.

Dies leitet sich aus den bestehenden Erfahrungen und der Expertise des traditionellen Sports schlüssig ab.

Genderthematik und Frauen

Die Arbeitsgruppe zum Thema Gender & Frauen hat im Rahmen ihrer Ausarbeitung die Grundsätze für das gendergerechte Arbeiten im E-Sport definiert. Hierbei wurden sehr viele Parallelen zum Sport – insbesondere zu den Kodizes von 100% Sport und der Sport Austria – gefunden.

Im Rahmen der Ausarbeitung der Gruppe wurde ein niederschwelliger Kodex für das gendergerechte Arbeiten im E-Sport ausgearbeitet. Dieser richtet sich im speziellen an die jeweiligen Akteure und Zielgruppen. Diese sind beispielsweise die E-Sportler:innen selbst, aber auch Funktionär:innen in E-Sport-Vereinen, Organisator:innen von Wettkämpfen und Schiedsrichter:innen.

Der Kodex selbst wird vom E-Sport Verband Österreich veröffentlicht und von den Mitgliedern weitergetragen. Darüber hinaus wird seitens der Arbeitsgruppe empfohlen, eine fortlaufende Evaluierung durch den Verband sicherzustellen. In weiterer Folge sollte die Einhaltung des Kodex' an eine mögliche Vergabe von Förderungen oder Projekten gekoppelt werden.

Der vollständige Kodex findet sich im Anhang an diesen Endbericht.

Des Weiteren wurde in der Gruppe die Planung und Umsetzung von Projekten zur Förderung von Frauen im E-Sport diskutiert. Diese seien als weiterer Schritt empfehlenswert, sobald die Basisstrukturierung und Zugehörigkeit von E-Sport gesichert sind.

Wetten, Glücksspiel, Lootboxen

Betreffend Wetten auf E-Sport-Ereignisse konnte seitens der Arbeitsgruppe kein regulatorischer Klärungs- bzw. Regulierungsbedarf ausgemacht werden, da das österreichische Wettrecht die sogenannten Sportwetten (in allen neun Bundesländern) und die sogenannten Gesellschaftswetten (in sechs Bundesländern) anerkennt. Eine Anerkennung von E-Sport als Sportart würde Wetten auf E-Sport-Ereignisse im Rahmen von Sportwetten regulieren.

In Bezug auf die allgemeine glücksspielrechtliche Komponente von E-Sport herrscht in Österreich weiterhin Rechtsunsicherheit darüber vor, ob bei E-Sport-Veranstaltungen Glücksspiel stattfindet. Veranstalter konnten in der Vergangenheit mit Hilfe von Sachverständigengutachten auf dem Gebiet des Glücksspielrechts für jedes einzelne am Event gespielte Spiel nachweisen, dass im Rahmen der Veranstaltung kein Glücksspiel angeboten wird.

Die Arbeitsgruppe sieht in Bezug auf E-Sportdisziplinen eine klare Abgrenzung zum Glücksspiel. Spiele wie z.B. DOTA 2, League of Legends, FIFA, Rocket League oder VALORANT basieren auf Geschicklichkeit. Das Ergebnis eines Spiels ist ausschließlich – bzw. überwiegend – nicht vom Zufall, sondern von den Fertigkeiten, dem strategischen Denken und dem Können des Spielers / der Spieler / Spielerin auf dem Eingabegerät (Controller, Maus, Tastatur, ...) abhängig. Es wird daher die Führung einer Liste von Computer- und Videospiele, die als E-Sport-Disziplin anerkannt werden, seitens einer öffentlichen Stelle, gemeinsam mit dem E-Sport Verband Österreich, empfohlen. Diese Liste ist stets aktuell zu halten und kann in der Praxis zur Beurteilung der Zulässigkeit der Austragung von E-Sport Events (Turniere / Ligen) bspw. im Rahmen des Veranstaltungswesens herangezogen werden – ohne, dass weitere Einzelgutachten notwendig werden.

In Bezug auf die Lootboxen-Thematik hält die Arbeitsgruppe fest, dass sogenannte Lootboxen zwar in der allgemeinen breiten Masse der digitalen Spiele vereinzelt vorkommen, allerdings kein spezifisches Problem des E-Sports darstellen. Der österreichische E-Sport geht mit gutem Beispiel voran und unterstützt die Regulierung von Lootboxen. Daher wurde die Thematik auch gruppenübergreifend mitgetragen (und findet sich beispielsweise auch im Jugendschutzkodex wieder).

Die Arbeitsgruppe hält im Ergebnisbericht (im Anhang des Dokuments) fest, dass Lootboxen zwar keinem generellen Verbot unterliegen sollten, besondere Kennzeichnungspflichten sowie eine generelle Regulierung unumgänglich sind, um Lootboxen, insbesondere aus Spieler:innen- und Jugendschutzaspekten, fairer und sicherer auszugestalten. Es wird zudem die Implementierung eines Anmelde- bzw. Registrierungsverfahrens für Unternehmen, die Lootboxen in ihren Spielen zu verwenden beabsichtigen, empfohlen. Eine weitere Möglichkeit wäre der verstärkte Einsatz der neu geschaffenen Glücksspielbehörde als kompetenzrechtliche Instanz zum Thema Lootboxen.

Weiterführende gemeinsame Arbeit

Um die Ergebnisse der Untergruppen weiterzutragen und Handlungsempfehlungen umzusetzen, werden im Zuge dieses Endberichts folgende Maßnahmen vorgeschlagen:

Weitere Zusammenarbeit zwischen dem organisierten Sport und dem E-Sport Verband Österreich

Es besteht der Wunsch seitens des E-Sport Verbands Österreichs (ESVÖ), als außerordentliches Mitglied der Sport Austria vorgeschlagen zu werden. Eine Aufnahme als Vollmitglied (oder assoziiertes Mitglied) ist derzeit nicht vorgesehen.

Unabhängig von dem Zustandekommen einer außerordentlichen Mitgliedschaft, wird ein in regelmäßigen Abständen stattfindendes Expertentreffen zwischen Sport Austria und ESVÖ initiiert. Dabei sollen die Entscheidungsträger beider Organisationen die gemeinsame Arbeit weiter intensivieren. Als Intervall wird halbjährlich vorgeschlagen.

Politische Integration des E-Sports

Um E-Sport in Österreich zu fördern und die Ergebnisse der Untergruppen weiterzutragen, wird eine definierte politische Integration des E-Sports empfohlen. Dies könnte beispielsweise als interministerielle Stelle zwischen dem BMKÖS und dem BMDW geschehen. Der E-Sport Verband Österreich wird als österreichischer Dachverband der geschaffenen Integration untergeordnet und wird durch diese bei der weiteren Förderung des heimischen E-Sports unterstützt. Als erste Aufgaben könnten beispielsweise folgende Maßnahmen gemeinsam mit dem E-Sport Verband Österreich umgesetzt werden:

- Weitere Aufarbeitung der Ergebnisse der einzelnen Arbeitsgruppen
- Festigung des Jugendschutzkodex' als Grundsatzterlass
- Schaffung eines geförderten Projekts zur Nachwuchsarbeit im E-Sport
- Festlegung einer Spieliste für E-Sport-Spiele
- Ausbau der nationalen E-Sport-Meisterschaften
- Wahrung von Gesundheit, Integrität und Prävention im E-Sport

Terminfindung mit dem BMF

Einige Ergebnisse der Arbeitsgruppen müssten in gemeinsamer Absprache mit dem BMF umgesetzt werden. Hierzu wird im Herbst ein gemeinsamer Termin initiiert. Dies betrifft vor allem folgende Ergebnisfindungen:

- Gemeinnützigkeit für E-Sport-Vereine
- Ermittlung des Einkommens von Sportlern

Abschließend ist im Rahmen dieses Endberichts die produktive und sachliche Zusammenarbeit innerhalb der Arbeitsgruppen von allen beteiligten Expert:innen und Institutionen hervorzuheben. Die Expert:innen der Arbeitsgruppen arbeiteten ohne gesonderte finanzielle Vergütung an den ausgearbeiteten Herausforderungen und Problemstellungen des österreichischen E-Sports und trugen proaktiv zur gemeinsamen Lösungsfindung bei.

Arbeitsgruppe „E-Sport“: Ergebnisse der Untergruppen

Inhalt

Jugendschutz im E-Sport	12
Präambel.....	12
Grundsätze für Vereine.....	13
Grundsätze für Veranstaltungen.....	14
Grundsätze für E-Sport Wettbewerbe	15
Weiteres	16
Veranstaltungs- und Arbeitsrecht	17
Veranstaltungsrechtliche Empfehlungen.....	17
Unterhaltungsspielapparat	17
Verbotsbestimmungen	17
Arbeitsrechtliche Empfehlungen	18
Kinder- und Jugendarbeit.....	18
Arbeitszeiten und Wochenendarbeit.....	19
Beschäftigung von ausländischen Spieler:innen	19
Reisetätigkeiten: Visum	19
Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen	21
Gesundheit, Prävention und Integrität	22
Ausgangslage	22
Arbeitsweise	22
Empfehlungen: Prävention und Gesundheit.....	23
Matrix	23
Wettkampf.....	23
Training.....	24
Ausbildung	24
Organisation	24
(Zusätzliche) Empfehlung Bewusstseinsbildung:	24
Empfehlung Schiedsrichter:innen	25
Sponsoren.....	25
Empfehlungen: Prävention und Integrität	25
Matrix	25

Wettkampf.....	25
Training.....	25
Ausbildung.....	26
Organisation.....	26
Schiedsrichter:innen.....	26
Publisher.....	26
Einschätzung der Mehrwerte.....	27
Gesundheit.....	27
Integrität.....	27
Gendergerechtes Arbeiten im E-Sport.....	28
Präambel.....	28
Unsere Grundsätze.....	28
Wettkämpfe und Events.....	28
Unsere Vereine.....	29
E-Sport in Bezug auf Wetten Glücksspiel und Lootboxen.....	30
Zur Zulässigkeit von Wetten auf E-Sport.....	30
Zur allgemeinen glücksspielrechtlichen Komponente von E-Sport.....	30
Zur Lootboxen-Thematik.....	31
Kennzeichnungspflicht.....	31
Gesetzliche Definition zulässiger Lootboxen.....	31
Zu den sonstigen Empfehlungen.....	31

Jugendschutz im E-Sport

Grundsatzkodex für Vereine, Veranstaltungen und Wettbewerbe

Präambel

Mit der Unterzeichnung dieses Grundsatzkodex in Bezug auf Jugendschutz im E-Sport bekennen sich der E-Sport Verband Österreich und seine Mitglieder zu den Grundlagen des gemeinsamen Wirkens zur kinder- und jugendgerechten Förderung von E-Sport. Die Basis der angeführten Grundsätze bilden die Jugendschutzgesetze der neun österreichischen Bundesländer. Darüber hinaus werden Maßnahmen für Vereine, Veranstaltungen und Wettbewerbe festgehalten, die zu einer Vereinheitlichung des Jugendschutzes in Bezug auf Gaming und E-Sport in Österreich beitragen.

Die Grundsätze dieses Dokuments basieren auf Fairness, Respekt, Sportlichkeit, Integration, Inklusion, Jugendschutz und Nachwuchsförderung.

Der Kodex gliedert sich in folgende Abschnitte:

1. Präambel
2. Grundsätze für Vereine
3. Grundsätze für Veranstaltungen
4. Grundsätze für E-Sport Wettbewerbe
5. Weiteres

Grundsätze für Vereine

1. Die Grundlagen der gemeinsamen Förderung von E-Sport sind gegenseitige Toleranz und Respekt. Vereine dulden keine Diskriminierung in Bezug Behinderung, körperliche Erscheinung, Körpergröße, Religion, Herkunft, sexuelle Orientierung, Geschlecht oder Geschlechtsidentität und -ausdruck. Ebenso wenig wird eine Diskriminierung aufgrund des Alters geduldet, eine Voraussetzung für die Inklusion bildet allerdings immer das jeweilige Jugendschutzgesetz. Die Vereine bekennen sich zu ihrer Vorbildwirkung und wirken diskriminierendem Verhalten präventiv entgegen.
2. Die Vereine setzen sich aktiv für das Miteinander von E-Sport und physischer und mentaler Fitness ein und stellen die physische sowie mentale Gesundheit der E-Sportler:innen in den Fokus. Dazu gehört u.a. auch präventive Aufklärungsarbeit, beispielsweise in Bezug auf Cybermobbing, sexualisierter Gewalt und Doping. Die nachhaltige Zusammenarbeit zwischen E-Sport und Sport wird angestrebt.
3. Die Zusammenarbeit der Vereine basiert auf den Gepflogenheiten und der Struktur des „E-Sport Verband Österreich“ (kurz: ESVÖ) als offiziellen Vertreter der österreichischen E-Sport-Landschaft.
4. Kindern und Jugendlichen muss ein verantwortungsvolles Umfeld für das Ausüben von E-Sport geboten werden. Vereine handeln ausnahmslos gemäß den Rahmenbedingungen des in ihrem Bundesland gültigen Jugendschutzgesetzes. Darüber hinaus werden Videospiele gemäß ihrer Alterskennzeichnung durch die Pan European Game Information (PEGI) zugänglich gemacht, sofern das jeweilig geltende Jugendschutzgesetz keine strengere Alterseinstufung vorsieht.
5. E-Sportler:innen dürfen von Vereinen erst in E-Sport-Teams aufgenommen werden, wenn sie die Alterskennzeichnung gemäß PEGI für das gespielte Spiel erfüllen. Diese Regelung gilt als generelle Richtlinie für Vereine, unabhängig von der Herkunft und Nationalität der aufzunehmenden E-Sportler:innen.
6. Als Lootboxen werden digitale Güter bezeichnet, die in einem Spiel mit Echtgeld käuflich erwerbbar sind und dessen Inhalt maßgeblich durch Zufall bestimmt wird. Vereine bekennen sich zu einem besonders vorsichtigen Umgang in Bezug auf dieses Thema. Gerade bei Minderjährigen wird Aufklärungsarbeit zu Lootboxen betrieben, um so den Jugendschutz auch in diesem Thema zu wahren. Die Vereine befürworten eine sachgerechte Regulierung von Lootboxen in Österreich.
7. Vereine bekennen sich zur Nachwuchsförderung – auch was verfügbare finanzielle Ressourcen betrifft. Es ist erstrebenswert, dass mit verfügbaren Geldern aus öffentlicher und privater Hand immer auch jugendfördernde Maßnahmen („Nachwuchsförderung“) im E-Sport berücksichtigt

werden. Dies bedeutet unter anderem auch die Vermittlung eines verantwortungsvollen Spielverhaltens, zum Beispiel in Hinblick auf Spielzeiten, körperliche Bewegung und Ernährung. Bereits in der Nachwuchsförderung sollen die sportlichen Aspekte und Werte von E-Sport durch Vereine aufgezeigt werden.

8. Vereine und dessen Mitglieder lehnen die Ausübung von Gewalt, egal ob in Form von Worten, Gesten, Handlungen oder Taten, strikt ab. Sofern Mitglieder außerhalb des Vereins Opfer von Gewalt werden, agieren Vereine als „Safe Space“ und Anlaufstelle diesbezüglich.
9. Nachhaltigkeit, Klima- & Umweltschutz sind wichtige Grundsätze im Vereinsleben. Vereine verschreiben sich daher diesen Prinzipien nach bestem Wissen und Gewissen. Letzten Endes ist auch das Teil des Jugendschutzes – und zwar generationenübergreifend!
10. Vereine bieten Kindern, Jugendlichen, Erziehungsberechtigten, Medien, Politik, Verwaltung und der Öffentlichkeit eine Anlaufstelle zur Beratung und Aufklärung in Bezug auf E-Sport.

Grundsätze für Veranstaltungen

1. Veranstalter:innen verpflichten sich zur ausnahmslosen Einhaltung der für den Standort der Veranstaltung geltenden Gesetze. Dazu zählen insbesondere das Jugendschutzgesetz und das Veranstaltungsgesetz.
2. Veranstalter:innen verpflichten sich darüber hinaus nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne des Jugendschutzes zu handeln – auch wenn Grauzonen durch die Rechtslage entstehen.
3. Videospiele werden gemäß ihrer Alterskennzeichnung durch PEGI zugänglich gemacht, sofern das jeweilig geltende Jugendschutzgesetz keine strengere Alterseinstufung vorsieht. Dies gilt sowohl für teilnehmende Spieler:innen als auch für Besucher:innen und Zuseher:innen.
4. Veranstalter:innen müssen sicherstellen, dass Inhalte von Videospielen, die erst ab einem Alter von 16 bzw. 18 Jahren von PEGI empfohlen werden, nur jenen Personengruppen zugänglich gemacht werden, die dieses Mindestalter ausnahmslos erfüllen. Das bedeutet, dass sichergestellt werden muss, dass „Ab-16-Bereiche“ bzw. „Ab-18-Bereiche“ nicht von jüngeren Personen betreten werden und dass Bildschirminhalte nicht von jüngeren Personen eingesehen werden können.
5. Veranstalter:innen verpflichten sich zu einer nachhaltigen Veranstaltungsorganisation im Sinne des Umweltschutzes. Es werden gängige Maßnahmen, wie zum Beispiel Mülltrennung, Empfehlung zur öffentlichen Anreise, Wiederverwendung von Branding & Inventar und Minimierung von Abfall, umgesetzt.

6. Eine Einverständniserklärung eines/einer Erziehungsberechtigten oder dessen Begleitung setzen die Altersbestimmungen eines Spiels – und das damit einhergehende Mindestalter für die Teilnahme – nicht außer Kraft.

Grundsätze für E-Sport Wettbewerbe

1. An E-Sport Wettbewerben, das sind insbesondere Ligen und Turniere, für ein spezifisches Spiel, dürfen ausschließlich Spieler:innen teilnehmen, die das von PEGI empfohlene Mindestalter des spezifischen Spiels erfüllen.
2. Wird ein E-Sport Wettbewerb übergreifend in mehreren Spielen abgehalten (vergleichbar mit einem Triathlon), richtet sich das Mindestalter für die Teilnahme nach dem im Wettkampf enthaltenen Spiel mit der höchsten Alterskennzeichnung laut PEGI. Als Beispiel: Müssen Teilnehmer:innen in der ersten Runde „Mario Kart 8“ spielen, in Runde 2 in „FIFA 21“ antreten und in der dritten Runde „Call of Duty: Warzone“ spielen, wäre die Teilnahme beim Wettbewerb aufgrund der Altersempfehlung von Call of Duty: Warzone erst ab 18 Jahren möglich, obwohl „Mario Kart 8“ und „FIFA 21“ geringere Alterskennzeichnungen laut PEGI haben.
3. Sofern eines der folgenden Kriterien auf einen E-Sport Wettbewerb zutrifft, wird eine Teilnahme erst ab 16 Jahren für Spieler:innen ermöglicht.
 - Der Wettbewerb erfordert ein verpflichtendes längerfristiges Engagement (mind. 4 Spieltage) der Spieler:innen. Dies ist beispielsweise bei fortlaufenden Ligen der Fall.
 - Das Preisgeld für eine einzelne Platzierung übersteigt einen Wert von 1.000 €.
 - Spieler:innen müssen für die Teilnahme am Wettbewerb Verträge mit einem E-Sport Team eingehen. Dies ist beispielsweise bei Wettbewerben mit einem sogenannten „Orga-Zwang“ der Fall.
 - Der Zeitplan des Wettbewerbs überschreitet Mitternacht Ortszeit.
4. Veranstalter:innen von E-Sport Wettbewerben verpflichten sich, die beschriebenen Alterskennzeichnungen nach bester Sorgfalt für ihre Bewerbe einzuhalten und das Alter der Teilnehmer:innen auch im Falle von Online-Turnieren zu überprüfen.
5. Eine Einverständniserklärung eines/einer Erziehungsberechtigten oder dessen Begleitung setzen die Alterskennzeichnungen eines Spiels – und das damit einhergehende Mindestalter für die Teilnahme – nicht außer Kraft.

6. E-Sport Wettbewerbe verschreiben sich den Grundsätzen des sportlichen Wettkampfs. Spielmodi, bei denen sogenannte Lootboxen einen wesentlichen spielerischen Vorteil ermöglichen, werden nicht unterstützt. Veranstalter:innen bekennen sich zum besonders sorgfältigen Umgang mit diesem Thema und stellen daher bei E-Sport Wettbewerben ausschließlich das Können der Teilnehmer:innen in den Vordergrund.

Weiteres

Dieser Kodex richtet sich in einigen Punkten nach Alterskennzeichnungen von Spielen gemäß der Pan European Game Information (PEGI). Diese sind öffentlich und kostenlos unter www.pegi.info einsehbar.

Sollte ein Spiel keine PEGI Kennzeichnung besitzen, kann im Sinne des Kodex' auch die Bewertung laut USK (www.usk.de) herangezogen werden. Sollte auch hier keine eindeutige Bewertung zu einem Spiel vorliegen, kann für eine Alterseinschätzung beim E-Sport Verband Österreich angefragt werden.

Veranstaltungs- und Arbeitsrecht

Handlungsempfehlungen der Arbeitsgruppe E-Sport zum Thema Veranstaltungs- und Arbeitsrecht

Veranstaltungsrechtliche Empfehlungen

Unterhaltungsspielapparat

Unterhaltungsspielapparate sind nach § 15 Abs 1 Wiener Veranstaltungsgesetz (Wr VG) Geräte und Spielapparate, die keine Vermögensleistung vorsehen und der bloßen Unterhaltung dienen. Darunter fällt auch der entgeltliche Betrieb von nicht als Glücksspielapparate zu beurteilenden Spielapparaten, bei denen der Einsatz pro Spiel den Betrag von 1 Euro nicht übersteigt und eine Vermögensleistung in Form von Waren (ausgenommen Geld oder Wertgutscheine) im Gegenwert von höchstens 5 Euro oder eine bloße automatische Spielverlängerung bis zu fünf Freispielen in Aussicht gestellt wird.

Eine Qualifikation als Unterhaltungsspielapparat bringt weitreichende Folgen mit sich, darunter etwa: Einholung einer persönlichen Bewilligung (§ 13 Wr VG); Aufstellen des einzelnen Automaten ist eine anzeigepflichtige Veranstaltung (§ 5 Z 3 Wr VG); Kennzeichnungspflicht für Apparate (§ 15 Abs 2 Wr VG); Einholung eines Gutachtens (§ 15 Abs 3 Wr VG); Beschränkung auf drei Spielapparate pro Betriebsstätte (§ 15 Abs 4 Wr VG).

Die Anwendung dieser Bestimmungen auf E-Sport Wettkämpfe, sprich auf das Aufstellen einer Playstation bzw eines Computers in einer Halle, würde folgende Fragen aufwerfen: Geht es bei der Diskussion um die Konsole bzw den Computer oder um das darauf zu spielende Spiel? Ist das Gutachten daher für die Konsole oder das einzelne Spiel einzuholen? Besteht die Kennzeichnungspflicht für die Konsole bzw den Computer oder das Spiel? Was ist mit mitgebrachten Geräten der E-Sportler:innen?

Da E-Sport Events für sich bereits eine Anmeldung/Anzeige/Bewilligung benötigen, wäre zudem zu hinterfragen, was eine Verdoppelung der Anzeige bringen soll. Dem Gesetzgeber geht es bei der Regulierung von Unterhaltungsspielapparaten vor allem um die Sicherstellung, dass durch die Automaten kein Glücksspiel erfolgt und keine verbotenen Inhalte dargestellt werden. Das ist bei E-Sport-Wettkämpfen grundsätzlich nicht der Fall. Hinzu kommen folgende Aspekte: Die Spielkonsolen sind im Unterschied zu Unterhaltungsspielapparaten nicht jedermann zugänglich; es bestehen Unterschiede zwischen einem Flipperautomaten und einer Konsole; es bestehen Unterschiede zwischen Spielhallen und E-Sport Wettkämpfen.

Die Bestimmungen über Unterhaltungsspielapparate (insbesondere § 15 Wr VG) sind bei E-Sport Wettkämpfen nicht einschlägig. Eine Klarstellung in den Veranstaltungsgesetzen oder den Gesetzesmaterialien wird empfohlen.

Verbotsbestimmungen

Beispiel: § 42 Wr VG

Verboten sind folgende Veranstaltungen einschließlich der Werbung für diese Veranstaltungen:

1. Veranstaltungen für Minderjährige, die gemäß § 10 Abs. 1 Wiener Jugendschutzgesetz 2002, LGBl. für Wien Nr. 17/2002, zuletzt geändert durch LGBl. für Wien Nr. 11/2019, geeignet sind, diese in ihrer Entwicklung zu gefährden;
2. Kriegsspiele aller Art;

3. der Betrieb von Unterhaltungsspielapparaten mit Darstellungen, Szenen oder Spielergebnissen, die Aggressionen und Gewalt fördern, kriminelle Handlungen verherrlichen oder Tötungshandlungen beinhalten;
4. der Betrieb von Unterhaltungsspielapparaten, die nicht § 15 Abs. 1 und Abs. 2 entsprechen;
5. Bettelmusizieren;
6. entgeltliche Spiele („Hütchenspiele“), bei denen erraten werden soll, unter oder in welchem der im Spiel verwendeten Hütchen oder sonstigen Behältnissen, welche im Spielablauf verschoben, gedreht oder sonst wie ortsverändert werden, sich ein Gegenstand (zB Kugel, Münze etc.) befindet und andere als gleichwertig anzusehende entgeltliche Spiele.

Die Verbotsbestimmungen der jeweiligen Veranstaltungsgesetze (insbesondere § 42 Wr VG) zeichnen sich durch unbestimmte Gesetzesbegriffe aus (z.B. „Kriegsspiele aller Art“). Sie sind im Hinblick auf E-Sport als nicht zeitgemäß zu beurteilen, da eine Subsumtion (selbst von Ego-Shootern) zu einem Wertungswiderspruch führen würde (Stichwort: Kinofilme mit Kriegsszenarien oder reale Gewalt bei Boxkämpfen). Da in diesem Bereich mit den jugendschutzrechtlichen Bestimmungen ohnedies ein adäquater Schutzmechanismus besteht, wird eine Harmonisierung empfohlen.

Arbeitsrechtliche Empfehlungen

E-Sport ist, wie auch der traditionelle Sport, arbeitsrechtlich schwierig einzuordnen, da es an gesonderten, auf die Bedürfnisse und Eigenheiten des Sports angepasste Regelungen größtenteils fehlt (Stichwort: Berufssportgesetz). Es können daher keine übergreifenden, pauschalierten Handlungsempfehlungen abgegeben werden.

Es wird daher generell empfohlen, eine Gleichstellung zwischen E-Sport und Sport im Sinne des Arbeitsrechts, vor allem bei den Begrifflichkeiten „sportlicher Wettkampf“, „sportliche Veranstaltung“, „Profisportler:in“ vorzunehmen.

Ob es sich im Rahmen von E-Sport Verträgen oder Beschäftigungen um ein Anstellungsverhältnis oder ein freies Dienstverhältnis handelt, muss im jeweiligen Einzelfall entschieden werden. Wird die Ansicht vertreten, dass ein/e E-Sportler:in bei einem Team im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses angestellt ist, werden folgende Empfehlungen seitens der Arbeitsgruppe mitgegeben, um E-Sport rechtssicher ausüben zu können:

Kinder- und Jugendarbeit

Turniere, Trainings und Meisterschaften finden oftmals auch nach 20:00 Uhr statt, wodurch das Verbot zur Nachtarbeit einschränkend sein kann.

Bei sportlichen Wettkämpfen – sowohl im traditionellen Sport, als auch im E-Sport – sollte eine Ausnahme vom Arbeitsverbot für Jugendliche zwischen 20:00 und 06:00 Uhr gefunden werden. Diese Regelung könnte nämlich gerade bei internationalen Bewerben und Wettkämpfen sowie bei Trainings mit internationalen Kolleg:innen sehr einschränkend sein.

Arbeitszeiten und Wochenendarbeit

Eine wesentliche Ausnahme für den traditionellen Sport ist diesbezüglich in einer Verordnung zum Arbeitsruhegesetz (ARG-VO) finden: In der Anlage zur ARG-VO findet sich unter Punkt XIII („Fremdenverkehr, Freizeitgestaltung, Kongresse, Konferenzen“) Ziffer 9 auch die Erwähnung von sportlichen Veranstaltungen. Dazu gehören auch alle Tätigkeiten, die zur Vorbereitung und Durchführung dieser in der Ziffer 9 erwähnten Veranstaltungen (und damit auch der sportlichen Veranstaltungen und zur Betreuung der Gäste) unbedingt erforderlich sind.

Auch hier sollte eine Anerkennung als sportlicher Wettkampf dem E-Sport die Türe zu den gleichen Ausnahmeregelungen wie im traditionellen Sport öffnen. Demnach sind daher alle Tätigkeiten, die zur Vorbereitung und Durchführung von sportlichen Veranstaltungen und zur Betreuung der Gäste unbedingt erforderlich sind, an Wochenenden und Feiertagen zulässig.

Beschäftigung von ausländischen Spieler:innen

Der Punkteschlüssel im Ausländerbeschäftigungsgesetz sieht „Zulassungskriterien für sonstige Schlüsselkräfte“ vor. Hier gibt es 20 Zusatzpunkte für Profisportler:innen. E-Sport sollte hier ebenfalls darunterfallen können, sofern es sich um einen Profivertrag handelt. Generell könnte man in diesem Sinne Arbeitsmigration fördern, damit sich internationale E-Sportler:innen in Österreich niederlassen und hierzulande Steuern bezahlen und weiterhin qualifizierte IT Berufe ausüben.

Im Sinne des gesetzlich verankerten Punkteschlüssels im Ausländerbeschäftigungsgesetz sollte es eine Gleichstellung zwischen traditionellen Sport und E-Sport geben. Die 20 Zusatzpunkte für Profisportler:innen sollten demnach auch für Profi-E-Sportler:innen geltend gemacht werden können.

Reisetätigkeiten: Visum

Es gibt in Österreich das Visum A (Flugtransitvisum), Visum C (Reisevisum) und Visum D (Aufenthaltsvisum). Im Schengenraum hingegen, gibt es zwei Kategorien des einheitlichen Visums: Kategorie A (Flugtransitvisum) und Kategorie C (Kurzzeitvisum). Hierbei ist sowohl das Visum C in Österreich als auch das Schengen Visum Kategorie C identisch. Für Sportler relevant ist vor allem das Visum der Kategorie C. Dieses ermöglicht den Aufenthalt in Österreich für maximal 90 Tage innerhalb eines Zeitraumes von 180 Tagen. Für einen Aufenthalt länger als 90 Tage, muss ein Visum der Kategorie D beantragt werden.

Der genauere Blick in das Antragsformular für das Visum C zeigt, dass unter Punkt 21 als Hauptzweck der Reise die Kategorie „Sport“ eingetragen werden kann. Somit ist das Visum C für Sportler mit einem Aufenthalt von weniger als 90 Tagen relevant.

Beim Reisevisum C könnte in das Antragsformular unter Punkt 21. Hauptzwecke der Reise nach „Sport/Sports/Sports/Deporte“ die Kategorie „E-Sport/esports/sport électronique/ deporte electrónico“ aufgenommen werden, damit sich die zuständigen Behörden bei der Genehmigung auf das Antragsformular berufen können.

Personen aus einem Drittstaat (einem Staat außerhalb der EU), die in Österreich leben und arbeiten möchten, benötigen eine Rot-Weiß-Rot-Karte, die qualifizierte Arbeitskräfte aus Drittstaaten beantragen können. Aufgrund des zusätzlichen Kriteriums "spezielle Kenntnisse oder Fertigkeiten" in der Rubrik "Qualifikation", welches alternativ zu einer abgeschlossenen Berufsausbildung gilt, können auch Profisportlerinnen/Profisportler und sonstige Spezialistinnen/Spezialisten, die über keine formelle (Berufs-)Ausbildung verfügen, als "Sonstige Schlüsselkräfte" zuwandern.

Beim Antrag auf Erteilung eines Aufenthaltstitels „ROT-WEISS-ROT-KARTE“ könnte unter dem Punkt: „Gegebenenfalls zusätzliche Nachweise bei § 41 Abs. 2 Z 1 und 2 NAG (Fachkraft im Mangelberuf, sonstige Schlüsselkraft)“ nach Punkt 7. „für Zusatzpunkte als Profisportler:innen oder Profisporttrainer:innen“ ein Punkt „für Zusatzpunkte als Profi-E-Sportler:in oder Profi-E-Sporttrainer:in“ eingefügt werden.

Für Sportler:innen gibt es nach vorstehenden Ausführungen kein gesondertes Visum, sondern nur die Möglichkeit einen Antrag auf ein Visum der Kategorie C (Schengenvisum) zu stellen.

Angeregt wird allgemein ein Visum ganz konkret konzipiert für Sportler:innen und E-Sportler:innen gleichermaßen. Die genaue Formulierung sollte in enger Kooperation mit den Sportverbänden anhand der Bedürfnisse ausgearbeitet werden. Der ESVÖ steht hier gerne als Kooperationspartner zur Verfügung.

Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen

Bei E-Sport Vereinen wird ein Ansuchen auf Gemeinnützigkeit derzeit von Fall zu Fall entschieden. Oftmals fehlen dem zuständigen Finanzbeamten allgemeine Informationen und Präzedenzfälle zum Thema E-Sport. Daher ergibt sich österreichweit kein klares Bild (und damit verbunden keine Rechtssicherheit) für im E-Sport tätige Vereine. Im Rahmen der Arbeitsgruppe wurden die Kriterien für den Erhalt der Gemeinnützigkeit und die in Österreich allgemein anerkannten gemeinnützigen Zwecke geprüft. Als Ergebnis der Arbeitsgruppe spricht man die Empfehlung aus, dass E-Sport als gemeinnütziger Zweck anerkannt werden soll, sofern ein Verein auch sämtliche andere im Steuerrecht bzw. in der BAO vorgeschriebenen Punkte erfüllt.

Als weiteres Thema wurde in der Arbeitsgruppe Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen geprüft, in wie fern die pauschale Reiseaufwandsentschädigung („PRAE“) im E-Sport anwendbar wäre. Im Rahmen der Ausarbeitung wurde festgehalten, dass die PRAE als Regelung für den Körpersport reserviert sei und derzeit keine Anwendung für den E-Sport findet. Es wird als Arbeitsgruppe allerdings empfohlen eine gesonderte Regelung in Bezug auf die Abrechnung von Reiseaufwandsentschädigungen gemeinsam mit dem Finanzministerium zu finden. Diese würde auch im E-Sport zu einer Förderung auf Vereinsebene beitragen.

Ebenfalls wurde die Regelung der „Sportlerpauschalierung“ – die Ermittlung des Einkommens von Sportlern; StF: BGBl. II Nr. 418/2000 – in Bezug auf den E-Sport betrachtet. Da sich die Verordnung nicht exklusiv auf den Körpersport beschränkt wird seitens der Arbeitsgruppe empfohlen, diese auch für den E-Sport zugänglich zu machen.

Um die Empfehlungen in Bezug auf die Gemeinnützigkeit und auf die Ermittlung des Einkommens von Sportlern umzusetzen, wird empfohlen, diese gemeinsam mit dem Finanzministerium zu festigen. Dies könnte beispielsweise im Rahmen eines Grundsaterlasses getätigt werden.

Gesundheit, Prävention und Integrität

Ausgangslage

Die diesen Zwischenbericht vorlegende **Untergruppe 5: Gesundheit, Prävention und Integrität** geht aus den Interessensgruppen der im Rahmen der vom Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport (BMKÖS) eingesetzten Arbeitsgruppen zur Klärung des rechtlichen Rahmens des Themas E-Sport in Österreich hervor. Dabei vertritt die gegenständliche Untergruppe 5 die Themengebiete Gesundheit, Prävention und Integrität.

Den Grundstein für die Entstehung der Arbeitsgruppe E-Sport bildet der am 18.11.2020 an die Bundesregierung bzw. den Bundesminister für Sport gerichtete **Entschließungsantrag** (1037 A/(E)), mit dem diese bzw. dieser ersucht wurde „*eine Arbeitsgruppe mit den wesentlichen Interessengruppen einzurichten, um den rechtlichen Rahmen für den E-Sport, insbesondere hinsichtlich Gemeinnützigkeit und Sport, zu klären und konkrete Lösungsvorschläge auszuarbeiten*“.¹

Die Untergruppe 5 beschäftigte sich mit den Anknüpfungspunkten des E-Sport in den Bereichen **Gesundheit** und **Integrität** mit einer besonderen Schwerpunktsetzung auf potenzielle präventive Maßnahmen.

Arbeitsweise

Die oben genannten Vertreter:innen der Untergruppe 5 haben sich auf Basis der Kick-Off Sitzung des BMKÖS vom 04.03.2021 in insgesamt **drei (3) Online-Sitzungen** am 07.04.2021, 28.04.2021 sowie 27.05.2021 auf Expertenebene ausgetauscht.

Im Hinblick auf eine möglichst effektive und effiziente Umsetzungsmöglichkeit der Ergebnisse dieser Untergruppe, einigten sich die Expert:innen darauf, im Zwischenbericht an das BMKÖS **Empfehlungen** für die Bereiche **Gesundheit** und **Integrität** zu formulieren.

Zunächst wurden daher sechs (6) Kernfelder (Matrix) wie folgt definiert:

- 1) Wettkampf
- 2) Training
- 3) Ausbildung
- 4) Organisation
- 5) Schiedsrichter:innen
- 6) Publisher

Zu jedem dieser Kernfelder wurden in der Folge **konkrete, praxisnahe Empfehlungen** jeweils zum Themenkreis Gesundheit und Integrität definiert (**Matrixansatz**, siehe Abb. 1 und 2).

¹ https://www.parlament.gv.at/PAKT/VHG/XXVII/A/A_01037/index.shtml

Empfehlungen: Prävention und Gesundheit

Der Zusammenhang von Bewegung und Gesundheit wurde bereits in diversen Studien untersucht und belegt.

Matrix



Abb. 1: Gesundheit

GESUNDHEIT	WETTKAMPF	TRAINING	AUSBILDUNG	ORGANISATION	SCHIEDSRICHTER	PUBLISHER
EMPFEHLUNGEN	<p>a) Aktive Pausengestaltung</p> <p>b) Unterbrechung der Sitzzeiten, Staffelung der Spielzeiten für unterschiedliche Altersgruppen, Reglements für Spielunterbrechungen</p> <p>c) Werbespots und Videoeinschaltungen für die Zuschauer*innen zur körperlichen Aktivierung</p>	<p>a) Vorschreibung von regelmäßigen Sport- und Bewegungseinheiten körperlichen Bewegungs- und Sporteinheiten</p> <p>a) Begleitende Mental- und Ernährungscoaching</p> <p>a) Online-Trainingseinheiten für Bewegung</p> <p>a) Kooperation und Austausch mit den etablierten Sportvereinen</p> <p>a)+b) Kombinierte Trainingseinheiten</p>	<p>a) Übungsleiter-Basismodul Fit Sport Austria als Mindestqualifikation</p> <p>a) E-Learning Module</p> <p>b)+c) Präventionsmaßnahmen für Suchtverhalten und Spielsucht</p> <p>b)+c) Info-Folder</p>	<p>a) Altersgemäße Zulassung der Produkte</p> <p>a) Nationaler Aktionsplan Ernährung (NAP.b)</p> <p>b) Sensibilisierung für Pausengestaltung in Spielen von und für die Publisher</p> <p>b) Transparente Informationen klar und deutlich einblenden.</p>	<p>a) Ausbildung</p> <p>b) Schulung</p>	

Wettkampf

a) Es sollten bei allen E-Sport Veranstaltungen bzw. Wettkämpfen Fitnessangebote unter der Aufsicht von geschulten Trainer:innen angeboten werden, die in weiterer Folge von den Teilnehmer:innen genutzt werden können. Die Integration von aktiven Pausengestaltungen für die Teilnehmer:innen (E-Sportler:innen) in Form von Mobilisations- und Lockerungsübungen (auch z.B. Augentraining und Entspannungübungen) soll gewährleistet werden. Die sitzende Position soll möglichst oft unterbrochen werden, um lange Sitzzeiten am Stück zu vermeiden.

b) Es wird empfohlen, die Spielzeiten im Wettkampf gestaffelt nach Altersgruppen zu beschränken. Der E-Sport Verband sollte analog zu herkömmlichen Sportarten (z.B. Fußball) ähnlich gestaffelte Spielzeiten für die unterschiedlichen Altersgruppen entwickeln. Bei Kindern und Jugendlichen sollte man besonders darauf achten, dass ein limitiertes Tagesmaximum an Spielzeiten vor dem Bildschirm nicht überschritten wird. Schiedsrichter:innen sollen dafür Sorge tragen, dass diese Zeiten eingehalten werden. (Internationale Empfehlung von Gesundheitsexpert:innen für Bildschirmzeiten bei Kindern und Jugendlichen:

https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx)

c) Bei Wettkämpfen sollten Spielunterbrechungen bzw. Pausen durchgeführt werden, in denen durch geschulte Trainer:innen zur Bewegung animiert werden soll. Bei Werbespots- und Videoeinschaltungen auf Online-Basis sollen die Zuseher:innen vor dem Bildschirm auch zur aktiven Bewegung in den Pausen und zur Unterbrechung der meist sitzenden Position animiert werden, um die Sitzzeiten möglichst kurz zu halten.

Training

a) Vereine im E-Sport Verband sollten angelehnt an die österreichischen Bewegungsempfehlungen 2020 des Fonds Gesundes Österreich für die ihnen zugehörigen E-Sportler:innen körperliche Bewegungs- und Sporteinheiten als Teil des regelmäßigen Trainings vorschreiben ([Wissensband Nr. 17](#), [Folder Plakat](#), [Folder Plakat](#), [Folder Plakat](#), [Folder Plakat](#)).

Das körperliche Training leistet einerseits einen wesentlichen Beitrag zur Gesundheitsförderung und andererseits zur Leistungsfähigkeit der E-Sportler:innen. Darüber hinaus sollten Mental- und Ernährungsscoaches die E-Sportler:innen begleiten. Als geeignet erscheinen auch von den E-Sportvereinen zu organisierende Online-Trainingsangebote um ortsunabhängig aktive Bewegungsmaßnahmen durchzuführen. Kooperationsmöglichkeiten und Austausch mit herkömmlichen bzw. etablierten Sportvereinen sollten initiiert und organisiert werden um den E-Sportler:innen auch wohnortnahe Bewegungsangebote zu vermitteln ([Fit Sport Austria](#)).

b) Es wird empfohlen, die Spielzeiten im Training gestaffelt nach Altersgruppen zu beschränken. Im Kinder- und Jugendalter ist besonders auf ein vielseitiges Bewegungsangebot und kombinierte Trainingseinheiten (E-Sport und aktive Bewegungsformen) zu achten.

c) Im Training sollten Spielunterbrechungen bzw. Pausen durchgeführt werden, in denen geschulte Trainer:innen und Betreuer:innen die Trainingsteilnehmer:innen zur Bewegung animieren sollen.

Ausbildung

a) Wir empfehlen für alle Trainer:innen, die im E-Sport tätig sind, die Absolvierung des Sport Austria Übungsleiter:innen (ÜL) Basismoduls als Mindestmaß ihrer Qualifikation, welches auch in Form von E-Learning Modulen absolviert werden kann (ÜL-Basismodul).

b) Darüber hinaus ist besonders zu beachten, dass die Trainer:innen und andere Multiplikator:innen für die Thematik Spielsucht und Suchtverhalten, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, auszubilden sind.

c) Ein enger Austausch mit dem familiären und sozialen Umfeld zur Bewusstseinsbildung ist sicherzustellen.

Organisation

a) Der E-Sport Verband Österreich soll Partner, Stakeholder sowie Sponsoren explizit nach Altersgruppen und dem gesundheitlichen Aspekt der Produkte zulassen beziehungsweise ablehnen. Dabei ist besonders zu beachten, dass für Kinder- und Jugendliche weder Tabak noch alkoholische bzw. stark zuckerhaltige Getränke und ungesunde Lebensmittel beworben werden. Diskriminierende Formen des Spiels oder der Veranstaltungsabläufe sollen die Organisatoren:innen unterbinden.

b) Spielunterbrechungen sollten nach einer gewissen Zeitspanne und je nach Altersgruppe zwingend von den „Publishern“ bzw. von den Veranstaltern eingebaut werden, um aktive Pausen zu ermöglichen.

c) Spielunterbrechungen sollten nach einer gewissen Zeitspanne zwingend von den Publishern im Spielsystem angeordnet werden, um aktive Pausen zu ermöglichen.

(Zusätzliche) Empfehlung Bewusstseinsbildung:

a) E-Sportler:innen sollten mit Vorbildwirkung auch alle in diesem Dokument angeführten Empfehlungen „leben“. Dieser Gedanke steht an erster Stelle und trägt zur allgemeinen Bewusstseinsförderung im E-Sport und bei allen Interessierten bei.

b) Bei Sponsoren und Stakeholdern sollte (von Seiten des ESVÖ) ein Schwerpunkt auf die Bewusstseinsförderung gelegt werden, da es sich bei den Spieler:innen nicht nur um Kund:innen, sondern auch um

Sportler:innen handelt, weshalb auch das Thema der Bewegungs- und Gesundheitsförderung wichtig ist. Für E-Sportler:innen ist daher die gesunde Lebensweise mit ausreichend physischer Aktivität und mentaler Fitness eine wichtige Basis für die Erhaltung ihrer Gesundheit und Leistungsfähigkeit.

Empfehlung Schiedsrichter:innen

a) Die Grundlagen von physischer gesundheitsbasierter Bewegung und mentaler Begleitung sollen in die E-Sport Schiedsrichter:innen-Ausbildung aufgenommen werden, um Bewusstsein dafür zu erlangen.

b) Schiedsrichter:innen sollten besonders auf Fair-Play achten und Diskriminierungsvorfälle verhindern/unterbinden.

Sponsoren

In Anlehnung an die Reglements der Sponsorenzulassung bei nationalen wie internationalen Sportveranstaltungen sollen Sponsoren (für Tabak, etc.) zugelassen oder ausgeschlossen werden.

Empfehlungen: Prävention und Integrität

Matrix

E-SPORT ARBEITSGRUPPE 5
GESUNDHEIT, INTEGRITÄT UND PRÄVENTION

Abb. 2: Integrität

INTEGRITÄT	WETTKAMPF	TRAINING	AUSBILDUNG	ORGANISATION	SCHIEDSRICHTER	PUBLISHER
EMPFEHLUNGEN	1. Kontrolle 2. Monitoring	Kontrolle	Integritätsschulungen	Integritätsbeauftragter	Spezial-Integritätsschulungen	Regulatorik

Wettkampf

a) Seitens der NADA Austria könnten im Falle, dass es zu einer Anerkennung des E-Sport als Sport und in weiterer Folge zu einer Aufnahme des ESVÖ als Vollmitglied der Sport Austria kommt, Dopingkontrollen bei Wettkämpfen durchgeführt werden. In diesem Fall müssten auch die Statuten des ESVÖ an die aktuellen Anti-Doping Regelungen angepasst werden. Dopingkontrollen könnten auch unabhängig von der NADA Austria beispielsweise über den Internationalen E-Sportfachverband (IESF) abgewickelt werden bzw. könnte dieser solche in Auftrag geben.

b) Seitens des Play Fair Codes könnte im Rahmen des Monitorings eine Beobachtung und Analyse von Spielen und Spielergebnissen im Rahmen von E-Sport Wettkämpfen erfolgen. Dies jeweils unter Zusammenarbeit mit den Ermittlungsbehörden sowie dem ESVÖ. bzw. dessen Integritätsbeauftragten (s. 3.5.).

Training

Seitens der NADA Austria könnten, unter den bereits zuvor in 3.2.a) genannten Bedingungen, Dopingkontrollen auch im Training bei E-Sportler:innen durchgeführt werden.

Ausbildung

a) Bei E-Sport Veranstaltungen könnten Informationsstände aufgebaut werden, die das Bewusstsein im Zusammenhang mit dem Thema Integrität fördern sollen. In diesem Zusammenhang könnte in weiterer Folge Informationsmaterial zur Verfügung gestellt werden bzw. auch direkt das Gespräch mit den Referentinnen und Referenten des Play Fair Codes sowie der NADA Austria zum Thema Integrität gesucht werden.

b) Empfohlen werden Integritätsvorträge- und Schulungen, die jeweils von Referentinnen und Referenten der NADA Austria sowie des Play Fair Codes durchgeführt werden könnten. Diese richten sich an verschiedene Zielgruppen (z.B. Sportler, Trainer, Schüler, Schiedsrichter, usw.) und können unter Berücksichtigung der verfügbaren Kapazitäten nicht nur im Leistungs-, sondern auch im Breitensport durchgeführt werden. Die jeweiligen Inhalte könnten in Zusammenarbeit mit dem Integritätsbeauftragten, beispielsweise des ESVÖ, erarbeitet werden.

c) In Zusammenarbeit mit dem Integritätsbeauftragten könnte über eine multimediale Onlineplattform ein eigener E-Learning Integritätskurs geschaffen werden, der dann beispielsweise als Kurs oder Lizenz vor der Teilnahme an einem E-Sport Wettkampf absolviert werden kann / muss. Im Zusammenhang mit dieser Plattform können wiederum Lernpakete für unterschiedliche Zielgruppen (z.B. Sportler:innen, Trainer:innen, Schiedsrichter:innen, usw.) erarbeitet werden. Diese Lernplattform könnte den theoretischen Teil abdecken, der dann in der Praxis in den Schulungen und Vorträgen vertieft werden könnte.

Organisation

Als primäre Ansprechperson für den Play Fair Code sowie die NADA Austria wird für sämtliche Fragen zur Integrität vorgeschlagen, einen Integritätsbeauftragten, beispielsweise im ESVÖ selbst, zu ernennen. Dieser wäre dann auch verantwortlich für die Zusammenarbeit mit der NADA Austria und dem Play Fair Code, wenn es um das Zusammenstellen von relevanten Inhalten, sei es für Schulungen, Vorträge, oder E-Learning Kurse geht. Der Integritätsbeauftragte könnte durch die NADA Austria, den Play Fair Code, aber auch beispielsweise durch die eBundesliga geschult werden.

Schiedsrichter:innen

Seitens des Play Fair Code können individuell gestaltete Integritätsschulungen für Schiedsrichter:innen durchgeführt werden. Hierbei geht es vor allem darum, im Rahmen von persönlichen Gesprächen mit den Schiedsrichter:innen für die Themen Spielmanipulation und Wettbetrug zu sensibilisieren bzw. mögliche und richtige Verhaltensweisen in solchen Situationen aufzuzeigen.

Publisher

Publisher (Spieleanbieter) sind im Verhältnis zum traditionellen Sport allenfalls mit einem Sport-Fachverband vergleichbare Akteure. Die Kernfrage hier ist daher, wie Publisher, welche im Regelfall, kommerziell orientierte Unternehmen sind, vergleichbar mit im Rahmen der Sportautonomie agierenden nicht-kommerziellen Sportverbänden, regulatorisch in die Pflicht genommen werden können.

Hier scheint Bedarf und Raum für Überzeugungsarbeit und Bewusstseinsbildung bei den Spieleanbietern basierend auf dem Gedanken der Glaubwürdigkeit der durchgeführten Wettbewerbe. Sind letztere nicht glaubwürdig, weil manipuliert und / oder durch Doping verfälscht, kann davon ausgegangen werden, dass der freie Markt die Glaubwürdigkeit der Wettbewerbe (und damit der Produkte der Spieleanbieter) durch die Parameter von Angebot und Nachfrage regeln wird.

Um hier präventiv und vorausschauend zu agieren, scheint ein Minimum an Selbstverpflichtung durch die Publisher (Spieleanbieter) und mit Wirkung für die Spieler:innen, also ein Mindestmaß an Regulatorik, wirtschaftlich und gesellschaftlich gleichermaßen angebracht und sinnvoll.

Einschätzung der Mehrwerte

Gesundheit

Geschicklichkeit und körperliche Fitness sind wichtige Voraussetzungen, um in einem Spiel gut zu sein. Die E-Sportvereine müssen sich zum Ziel setzen, das Gesundheitsthema hinsichtlich körperlicher und geistiger Fitness zielgruppengerecht aufzuarbeiten bzw. umzusetzen und damit einen gesundheitlichen Mehrwert für die Community zu schaffen. Die wissenschaftliche Aufarbeitung des E-Sport im Kontext der Gesundheitsförderung und Prävention stärkt nachhaltig und positiv die Gesundheitskompetenzen nicht nur bei den E-Sportler:innen, sondern auch bei den Vereinen und Stakeholdern. Wichtig ist ein evidenz- und gesundheitsbasierter Informationsaustausch im Interesse einer positiven Entwicklung der österreichischen E-Sportlandschaft.

Der E-Sport kann bei Einhaltung der beschriebenen Empfehlungen die kognitiven und motorischen Potentiale sowie die sozialen Kontakte der Spieler:innen fördern und somit zu einer gelungenen Transformation der Gesellschaft in das digitale Zeitalter beitragen.

Integrität

Das Training und der damit zusammenhängende harte Einsatz von E-Sportler:innen verliert an Wert, wenn nicht sichergestellt werden kann, dass der daran anknüpfende Wettkampf frei von Manipulation und sonstigem die Integrität schädigenden Verhalten ist. Um dies bestmöglich gewährleisten zu können, ist es wichtig, früh genug in diesem Bereich zu sensibilisieren. Dies erscheint im E-Sport umso wichtiger, da das Teilnehmer:innenfeld und Publikum ein durchwegs junges ist. Aus diesem Grund müssen alle Beteiligten, vom Spielehersteller, zu den Schiedsrichter:innen bis zum einzelnen Verein in die Pflicht genommen werden, um entsprechende präventive sowie gegebenenfalls repressive Maßnahmen zu setzen. Diesbezüglich werden sie von den staatlich hierfür eingesetzten Institutionen unterstützt.

In der Prävention erscheint es wichtig, früh genug mittels Aufklärung und Information das Bewusstsein für einen die Integrität wahren Sport zu fördern. Dies erfolgt im Rahmen von integritätsbasierten Schulungen, Vorträgen und sonstigen Aktivitäten bei denen virtuell oder im persönlichen Gespräch versucht wird, den im Sport Beteiligten integritätsrelevante Inhalte näher zu bringen und sie von integritätsschädigendem Verhalten fernzuhalten. Dies gilt nicht nur im Bereich der (Spiel) Manipulation, sondern auch für alle sonstigen, die Integrität betreffenden Aspekte. Denn nur wenn Sport geschlechtergerecht und frei von Rassismus stattfindet, kann er seiner gesellschaftlichen und moralischen Rolle gerecht werden.

Auf der repressiven Ebene soll versucht werden durch entsprechende Maßnahmen, sei es disziplinarrechtlich und/oder strafrechtlich, mit entsprechenden Sanktionen den E-Sport frei von Manipulation sowie sonstigem die Integrität schädigenden Verhalten zu halten. Sobald integritätswidriges Verhalten mit disziplinar- und/oder strafrechtlichen Tatbeständen inkl. entsprechenden Sanktionen verknüpft sind, kann dies im Idealfall eine Adaptierung des Verhaltens basierend auf general- und spezialpräventiven Sanktionsmechanismen entfalten.

Dies leitet sich aus den bestehenden Erfahrungen und der Expertise des traditionellen Sports schlüssig ab.

Gendergerechtes Arbeiten im E-Sport

Grundsatzkodex des E-Sport Verband Österreich

Präambel

Gemeinsam für den E-Sport. Wir im E-Sport tätigen Personen sind vielseitig. Unter uns befinden sich zum Beispiel E-Sportler:innen, Semi-Professionelle Gamer:innen, Trainer:innen und Funktionär:innen in Vereinen und Verbänden. Gemeinsam ziehen wir an einem Strang und bewegen uns innerhalb der österreichischen E-Sport Szene. Gendergerechtes und -inklusives Arbeiten ist dabei eine Selbstverständlichkeit für uns!

Unsere Grundsätze

Wir respektieren uns unabhängig von Alter, Geschlecht, sexueller Orientierung, sozialer und ethischer Herkunft, Weltanschauung, Religion, politischer Überzeugung oder wirtschaftlicher Stellung. Daher gehen wir stets unvoreingenommen aufeinander zu – denn letzten Endes verbindet uns unsere Leidenschaft für den E-Sport.

Gewalt lehnen wir strikt ab, egal ob in Form von Worten, Gesten, Handlungen oder Taten. Insbesondere verurteilen wir sexuelle Gewalt und sexualisierte Übergriffe. Diese findet bei uns im E-Sport keinen Platz.

Jede/r hat ihre/seine persönlichen Grenzen und ihr/sein individuelles Empfinden zu Nähe und Distanz. Das respektieren wir. Wir sprechen auch offen an, wenn uns jemand zu nahe kommt und wir uns unwohl fühlen.

Diese Grundsätze tragen wir nach außen und erzählen auch unseren Mitmenschen davon. Wenn wir das Gefühl haben, dass jemand ungerecht, sexistisch, rassistisch oder abwertend behandelt wird oder beschimpft wird, dann handeln wir. Wir wenden uns dann beispielsweise an unsere Bezugsperson aus dem Verein, an den/die Veranstalter:in oder an den E-Sport Verband Österreich. Zusätzlich gibt es meist innerhalb eines Spiels ein Reporting-System, in dem wir dieses Verhalten anzeigen können.

Wettkämpfe und Events

Wettkämpfe oder Events sind stets für alle Personengruppen, unabhängig von Geschlecht, sexueller Orientierung, sozialer und ethischer Herkunft, Weltanschauung, Religion, politischer Überzeugung oder wirtschaftlicher Stellung zugänglich.

Wir wissen, dass bei E-Sport Wettkämpfen das Können im Vordergrund steht. Wir respektieren den sportlichen Wettkampf und verhalten uns stets fair und wertschätzend einander gegenüber.

Auch wenn es ehrgeizig zugeht und man sich manchmal ärgert: Letzten Endes drücken wir stets unsere Wertschätzung dem/der Sieger/in gegenüber aus – zum Beispiel durch ein Händeschütteln oder online über ein „GG WP“. Wir sind sowohl gute Gewinner:innen, als auch gute Verlierer:innen.

Wir respektieren stets die Entscheidungen und Weisungen der E-Sport-Schiedsrichter:innen. Wenn uns etwas unklar ist, sprechen wir das proaktiv an und wenden uns ggf. an die Turnierleitung.

Uns ist bewusst, dass unethisches Verhalten, Diskriminierung und der Verstoß gegen die guten Sitten auch zum Ausschluss beim Turnier und zu einer langfristigen Sperre von E-Sport Wettkämpfen führen kann.

Für Veranstaltungen und Wettkämpfe werben und kommunizieren wir nicht mit diskriminierenden oder sexualisierten Darstellungen und Texten. Unsere Außenwirkung ist uns bewusst – daher kommunizieren wir sehr sorgfältig und stets im Sinne dieses Kodex‘.

Unsere Vereine

Auch im Verein und Team gehen wir respektvoll miteinander um. Nur so können wir gemeinsam unserer Leidenschaft nachgehen. Wir spielen und trainieren miteinander.

In unserem Verein gibt es eine Ansprechperson für gendergerechtes und -inklusives Arbeiten. Dies ist zum Beispiel unser/e Genderbeauftragte/r.

Wir setzen uns für ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis von Funktionär:innen innerhalb unseres Vereins oder unseres E-Sport Projekts ein.

Neuen Spieler:innen bieten wir einen Safe-Space. Das bedeutet, dass wir unvoreingenommen und respektvoll miteinander spielen und gemeinsam trainieren. Hierzu schaffen wir im Verein Anknüpfungspunkte, wie zum Beispiel Ansprechpersonen für Spieler:innen, Mentor:innen und Trainer:innen. Wir wissen, dass gerade im E-Sport das Geschlecht keine Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit der E-SportlerInnen hat.

Gemeinsam mit unserem Verein überlegen wir uns stets Möglichkeiten insbesondere Mädchen und Frauen einen sicheren und guten Einstieg in den E-Sport zu gewähren. Wir streben sogenannte „Mixed Teams“ an, wo E-Sportlerinnen und E-Sportler gleichermaßen vertreten sind.

Eine sexualisierte bildliche Darstellung von E-SportlerInnen lehnen wir strikt ab. Wir stellen im Verein stets das Können und die Leistungen unserer MitspielerInnen in den Vordergrund. Nie aber das Aussehen!

Bei einem Fehlverhalten im Sinne dieses Grundsatzkodex‘ sprechen wir dies offen gegenüber unseren jeweiligen Bezugspersonen im Verein oder bei E-Sport Wettkämpfen an. Uns ist bewusst, dass ein wiederholter Verstoß bis hin zu einem Ausschluss aus dem Verein oder einer Sperre bei einem Wettkampf führen kann.

Unsere Funktionär:innen im Verein wissen auch, dass ein Fehlverhalten gegen die Grundsätze des E-Sport Verband Österreich verstößt und bei arglistigen oder wiederholten Verstößen bis hin zu einem Ausschluss aus dem Verband führen kann.

E-Sport in Bezug auf Wetten Glücksspiel und Lootboxen

Nachstehend dürfen die Ergebnisse der beiden Treffen der Arbeitsgruppe ("AR") kurz zusammengefasst und festgehalten werden:

Anfangs ist festzuhalten, dass in den sehr produktiven Diskussionen auch wiederholt die Thematik, ob E-Sport als Sport anzusehen ist, diskutiert wurde. Diese hatte zwar nicht ein konkretes Ergebnis als Ziel, bat den Mitgliedern jedoch die Möglichkeit, den thematischen Rahmen mit anderen Mitgliedern der AR zu diskutieren. Die damit zusammenhängende Frage, welches Bundesresort den elektronischen-Sport beheimaten soll, kam ebenfalls auf.

Kernpunkt der Arbeitsgruppe 7 waren neben glücksspiel- und wettenrechtlichen Fragen vor allem Überlegungen hinsichtlich des künftigen Umgangs mit Lootboxen in Computer- und Videospielen.

Zur Zulässigkeit von Wetten auf E-Sport

Betreffend das Wetten auf E-Sport Ereignisse konnte seitens der AR kein regulatorischer Klärungs- bzw. Regulierungsbedarf ausgemacht werden. Das österreichische Wettengesetz kennt die sog. Sportwetten (alle 9 Bundesländer) und die sog. Gesellschaftswette (6 Bundesländer).

Wetten auf E-Sport Titel sind als Gesellschaftswette erlaubt, jedoch noch nicht als Sportwette reguliert.

Einzelne Sportwetten-Gesetzen könnten bereits jetzt schon derart ausgelegt werden, dass die E-Sport Wette auch als Sportwette zulässig ist. Sollte E-Sport bzw. einzelne E-Sporttitel folglich als Sport anerkannt werden, so fällt dies jedenfalls in den Bereich der Sportwette.

Bei Wetten auf E-Sporttitel geht es daher vorerst in Bezug auf mögliche Spielmanipulation ("Matchfixing", Wettensbetrug") um (i.) Aufklärung und Sensibilisierung sowie (ii.) Spielerschutz. Matchfixing war bisher in der österreichischen Turnier- und Ligalandschaft zwar noch kein Thema; mit der zunehmenden Popularität des E-Sport könnte dies in Zukunft ein Bereich werden, dem erhöhte Aufmerksamkeit zu widmen ist.

Zur allgemeinen glücksspielrechtlichen Komponente von E-Sport

Es herrschte bzw. herrscht weiterhin Rechtsunsicherheit darüber vor, ob bei E-Sport Veranstaltungen Glücksspiel stattfindet. Veranstalter halfen sich damit aus, dass sie Sachverständigengutachten auf dem Gebiet des Glücksspielrechts für jedes einzelne Spiel einholten, um der Verwaltungsbehörde nachzuweisen, dass auf ihrem Turnier kein Glücksspiel angeboten wird.

E-Sport Disziplinen ("Dota 2", "Fifa", "Rocket League", etc.) sind Geschicklichkeitsspiele und keine Glücksspiele. Das Ergebnis eines Spiels ist ausschließlich bzw. überwiegend nicht vom Zufall, sondern vom jeweiligen Können, dem strategischen Denken und den Fertigkeiten des Spielers auf dem Eingabegerät (Konsole, Maus u. Tastatur usw.) abhängig.

Es wird daher die Führung einer Liste von Computer- und Videospielen, an der sich Verwaltungsbehörden betreffend die Beurteilung der Zulässigkeit der Austragung von E-Sport Events (Turniere/Ligen) im Rahmen des Veranstaltungswesens allgemein orientieren können. Diese Liste ist aktuell zu halten, da stets neue Spiele auf dem Markt erscheinen, die sich als E-Sport etablieren können.

Zur Lootboxen-Thematik

Dieser Bereich wurde von den Mitgliedern der AR am ausführlichsten erörtert. Im Ergebnis ist man sich einig, dass Lootboxen zwar keinem generellen Verbot unterliegen sollen, (i.) besondere Kennzeichnungspflichten von Lootboxen sowie (ii.) eine Regulierung sind jedoch unumgänglich, um Lootboxen insbesondere aus Spieler:innen- und Jugendschutzaspekten fairer und sicherer auszugestalten.

Kennzeichnungspflicht

Die Kennzeichnungspflicht soll sich vor allem auf die zu erwarteten Kosten (Wechselkurs in Euro soll stets angeführt werden) und Gewinnwahrscheinlichkeiten beziehen. Diese erhöhte Transparenz führt zu mehr Fairness und dient dem Spieler:innen- und Jugendschutz.

Gesetzliche Definition zulässiger Lootboxen

Um die Thematik Lootboxen greifbar zu machen, empfehlen die Mitglieder der Arbeitsgruppe eine im Glückspielgesetz (GschG) verankerte Definition des Begriffes. Nach Ansicht der Arbeitsgruppe wäre dies die beste Möglichkeit, um Lootboxen zu regulieren und vor allem von verbotenen Glücksspielen abzugrenzen.

Der genaue Wortlaut des jeweiligen Tatbestandselements zu § 1 GSpG und § 4 GSpG wäre in der Folge von der Arbeitsgruppe zu erarbeiten. Hierzu bedarf es einer umfassenden weiteren Auseinandersetzung mit dem österr. Glücksspielrecht und den diversen Ausgestaltungen von Lootboxen.

Zu den sonstigen Empfehlungen

Es wird die Implementierung eines Anmelde- bzw. Registrierungsverfahrens für Unternehmen, die Lootboxen, in ihren Spielen zu verwenden beabsichtigen, empfohlen. Die Spieleentwickler und Publisher haben für die Einhaltung der neuen gesetzlichen Anforderungen an Lootboxen dann Sorge zu tragen. Die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben soll stichprobenartig im Nachgang geprüft werden.

Einige Mitglieder der Arbeitsgruppe haben einen verstärkten Einsatz der neu geschaffenen Glücksspielbehörde, als kompetenzrechtliche Instanz zum Thema Lootboxen gefordert; dies muss in Folge weiter vertieft werden.

Zusätzlich wird die Einrichtung einer Peergroup im zuständigen Ministerium für Rückfragen auf Seiten der Behörden empfohlen.

