

**5376/J XXVII. GP**

**Eingelangt am 15.02.2021**

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

## **Anfrage**

**der Abgeordneten Yannick Shetty, Kolleginnen und Kollegen  
an den Vizekanzler und Bundesminister für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst  
und Sport  
betreffend Umsetzungsstand Rechtsrahmen E-Sports**

Im Entschließungsantrag (1037/A(E)) der Abgeordneten Mag. Agnes Sirkka Prammer, Christoph Zarits, Mag. Eva Blimlinger, Eva-Maria Himmelbauer, BSc, Kolleginnen und Kollegen wurde die Bundesregierung aufgefordert, eine Arbeitsgruppe mit den wesentlichen Interessensgruppen einzurichten, um den rechtlichen Rahmen für den E-Sport, insbesondere hinsichtlich Gemeinnützigkeit und Sport, zu klären und konkrete Lösungsvorschläge auszuarbeiten. Dieser Antrag wurde einstimmig im Nationalrat am 11.12.2020 angenommen.

Sämtliche Parteien im Nationalrat waren sich auch schon im Sportausschuss am 26.11.2020 einig, dass E-Sport weltweit schon weit etabliert ist. Eine rasche Erarbeitung von Konzepten ist daher schon längst überfällig.

Seither sind keine konkreten Schritte vonseiten der Bundesregierung bekanntgegeben worden.

Die unterfertigten Abgeordneten stellen daher folgende

### **Anfrage:**

1. Wurde eine Arbeitsgruppe zu E-Sport bereits eingerichtet?
  - a. Wenn Ja:
    - i.Wann fand die erste Sitzung statt?
    - ii.Wie viele Sitzungen gab es bisher?
  - b. Wenn nein:
    - i.Warum nicht?
    - ii.Wann ist die Einsetzung geplant?
2. Wie regelmäßig soll die Arbeitsgruppe tagen?

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

[www.parlament.gv.at](http://www.parlament.gv.at)

3. Welche konkreten Ziele soll die Arbeitsgruppe verfolgen und mit welchen Maßnahmen sollen diese erreicht werden?
4. Wer sind die Mitglieder dieser Arbeitsgruppe und in welcher Funktion nehmen sie daran teil?
  - a. Wenn nicht eingerichtet: Wie soll die Arbeitsgruppe zusammengesetzt sein?
5. Wie ist eine Einbindung von E-Sportler\_innen und bestehender E-Sport-Vereine vorgesehen?
6. Wie ist eine Einbindung der Zivilgesellschaft vorgesehen?
7. Wie ist eine Einbindung der Parlamentsparteien vorgesehen?
8. Sind bereits konkrete gesetzliche Maßnahmen oder sonstige Initiativen im Bereich E-Sport in Ausarbeitung?
  - a. Wenn ja, welche? (Bitte beschreiben Sie die Maßnahme samt Kosten)
9. Welche Regelungen in Bezug auf Lootboxen in Spielen werden vonseiten des BMKÖS erwogen?
10. Wurden die Rahmenbedingungen in anderen Staaten mit einer regen E-Sport-Szene und staatlichem Rahmen im Bereich E-Sport analysiert, um nötige Schritte festzumachen?
  - a. Wenn ja: mit welchem Ergebnis?
  - b. Wenn nein: Warum nicht? Ist eine solche geplant?