

16.49

Abgeordneter Süleyman Zorba (Grüne): Sehr geehrter Herr Präsident! Werte Kolleginnen und Kollegen! Geschätzte Zuseherinnen und Zuseher! Auf den ersten Blick mögen Gaming und Sport wie unüberwindbare Gegensätze wirken, E-Sport zeigt uns jedoch, dass diese beiden Welten im professionellen Bereich mehr Gemeinsamkeiten als Differenzen haben. Wie auch im traditionellen Sport sind die Gemeinschaft und das Vereinsleben ein sehr wichtiger Bestandteil des Gesamten, natürlich neben der körperlichen und mentalen Fitness.

Erfolgreiche E-SportlerInnen verfügen nicht selten über Reflexe wie eine TennisspielerIn, die Geschicklichkeit eines Bogenschützen oder den Kampfgeist einer FußballspielerIn oder eines Fußballspielers. Neben den Preisgeldern, die sich mittlerweile im Millionenbereich bewegen, gibt es auch aus kultureller Sicht starke Ähnlichkeiten zum traditionellen Sport. Durch die wachsende Beliebtheit sind E-Sport-Turniere mittlerweile zu Großereignissen geworden. So haben dieses Jahr in Katowice Zehntausende ZuschauerInnen vor Ort mitgefiebert und weitere Millionen über die verschiedenen Streamingplattformen zugesehen. Wir sehen also, dass auch E-Sport Massen bewegt und begeistert, und die Tendenz ist steigend.

Allerdings verfügt der traditionelle Sport über etwas, das dem E-Sport bis heute verwehrt bleibt: die Anerkennung. Um diesen Missstand zu beheben und auch die Fragen rund um die Thematik zu bearbeiten, haben wir letztes Jahr hier gemeinsam eine Arbeitsgruppe eingefordert und beschlossen. Seitdem haben StakeholderInnen in mehr als 300 Sitzungsstunden und verteilt über sieben Untergruppen einen Bericht mit konkreten Handlungsoptionen und Möglichkeiten, diese Problemfelder aufzulösen, ausgearbeitet.

Ich bin sehr froh, dass sich diese Arbeitsgruppe nicht nur mit der durchaus kontroversen Frage, ob E-Sport wirklich Sport ist oder nicht, aufgehalten hat, sondern sich in den Untergruppen die heutigen Rahmenbedingungen angeschaut hat, und dass in der Folge auch Problemlösungen vorgestellt wurden.

Die Fragen, die sich stellen, sind: Wie geben wir E-Sport-Vereinen Rechtssicherheit in Steuerfragen? Wie gewährleisten wir Jugendschutz? Wie kann für mehr Fairness innerhalb der Wettkämpfe gesorgt werden? Weitere Themen betreffen die Dopingproblematik sowie gesundheitliche Fragen, mehr Beteiligung von Frauen, die Abgrenzung von Glücksspiel und Sportwetten im Allgemeinen.

Das ist eine Auswahl an Themen, an denen nicht nur in den Ministerien, sondern auch unter Beteiligung von VertreterInnen aus dem traditionellen Sport – wie der Sport Austria, dem Askö, der Sportunion –, der nationalen Anti-Doping-Agentur Nada und natürlich auch dem E-Sport-Verband Österreich gearbeitet wurde.

Ich zitiere einen Teil aus dem Bericht, in dem es um die steuerlichen Fragen geht: „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 [...]. 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 [...] vorgeschriebenen Punkte erfüllt.“ – Das ist zum Beispiel ein Thema, das wir auf Bundesebene angehen sollten und angehen werden.

Beim Jugendschutz möchten die E-Sport-Vereine mit gutem Beispiel vorangehen und haben unter anderem einen Jugendschutzkodex ausgearbeitet, der bei Veranstaltungen und Wettbewerben gelten soll. Ein zentrales Thema dabei ist die Einhaltung der Altersempfehlung bei den Spielen, die genutzt werden. *(Beifall bei den Grünen.)*

Auch das Thema der Lootboxen wurde bearbeitet. Unter anderem um eine klare Abgrenzung zum Glücksspiel ziehen zu können, wird eine Kennzeichnungspflicht von Videospiele, in denen glücksspielähnliche Elemente vorkommen, empfohlen.

Diese und andere Empfehlungen bieten eine gute Basis für weitere Schritte, die wir als Politik jetzt auf Bundes- sowie auf Landesebene gehen müssen. Wenn wir es schaffen, genauso engagiert und konstruktiv wie die verschiedenen Stakeholder im Rahmen der Arbeitsgruppe, die durchaus unterschiedliche Positionen zum E-Sport haben, an diesem Thema zu bleiben, sind wir auf dem besten Weg, dem E-Sport die Anerkennung zu zollen, die er verdient.

Noch ein paar Worte zur Kollegin Steger: Man kann sich auch ewig mit der Frage auseinandersetzen, ob Sport und E-Sport gleichzusetzen sind oder nicht. Die Realität ist: Wir haben derzeit schon SportlerInnen, die an internationalen Bewerben teilnehmen, und für diese stellen sich Fragen, für die wir Lösungen erarbeiten müssen. Wir können aber gerne auch weiterhin diskutieren, ob E-Sport als Sport anerkannt werden soll.

Ich möchte mich noch einmal bei allen beteiligten Organisationen und Vertreterinnen und Vertretern aus dem traditionellen Sport sowie dem E-Sport-Verband, namentlich

bei Präsident Stefan Baloh, bedanken. Die Arbeitsgruppen waren von gegenseitiger Wertschätzung und dem Erfahrungsaustausch geprägt. Jetzt geht es darum, die Ergebnisse des Berichtes im Detail zu analysieren und Lösungsvorschläge zur Umsetzung zu führen. – Danke. *(Beifall bei den Grünen und bei Abgeordneten der ÖVP.)*

16.54

Präsident Mag. Wolfgang Sobotka: Zu Wort gemeldet ist Abgeordnete Vorderwinkler. – Bitte sehr.