

Andreas Babler, MSc

Vizekanzler

Bundesminister für Wohnen, Kunst, Kultur,
Medien und Sport

Herrn
Präsidenten des Nationalrates
Dr. Walter Rosenkranz
Parlament
1017 Wien

Geschäftszahl: 2026-0.445.463

Wien, am 21. Juli 2026

Sehr geehrter Herr Präsident,

die Abgeordnete zum Nationalrat Agnes-Sirkka Prammer, Süleyman Zorba und weitere Abgeordnete haben am 21. Mai 2026 unter der **Nr. 6098/J** an mich eine schriftliche parlamentarische Anfrage betreffend „Strategische Verankerung von E-Sport in der österreichischen Sportpolitik“ gerichtet.

Diese Anfrage beantworte ich nach den mir vorliegenden Informationen wie folgt:

Zu den Fragen 1 und 2:

- *Welche konkreten Maßnahmen wurden seit Vorlage des Abschlussberichts der E-Sport-Arbeitsgruppen gesetzt, um die darin enthaltenen Empfehlungen umzusetzen?*
- *Welche der im Bericht formulierten Handlungsempfehlungen wurden vollständig, teilweise oder gar nicht umgesetzt (bitte um detaillierte Aufschlüsselung nach den sieben Untergruppen; bei teilweiser Umsetzung bitte um Information, inwiefern umgesetzt wurde.)?*

Seit Vorlage des Endberichts der Arbeitsgruppe „E-Sport“ wurde eine umfassende Prüfung aller Empfehlungen unter sorgfältiger Berücksichtigung sportpolitischer Kernprinzipien, gesundheitlicher Aspekte und der Förderung physischer Aktivität durchgeführt. Konkrete

Schritte wurden gezielt im Rahmen der Digitalisierungsförderung gesetzt, um Potenziale zu nutzen, ohne die bewährten Grundlagen des analogen Sports zu gefährden.

Aus den Untergruppen Jugendschutz; Veranstaltungs- und Arbeitsrecht; Gemeinnützigkeit und steuerliche Themen; Gesundheit, Integrität und Prävention; Genderthematik und Frauen sowie Wetten, Glücksspiel und Lootboxen wurden die Handlungsempfehlungen des Berichts geprüft und teilweise in allgemeine Informations- und Diversitätsmaßnahmen einbezogen.

Eine konkrete Maßnahme ist unter anderem die FFG-Förderung „E-Sport Scheck“ (Sonderrichtlinie des Bundeskanzleramts, Oktober 2024) mit einem Gesamtbudget von 450.000 € für 2024/2025. Sie dient ausschließlich der digitalen Infrastruktur und Veranstaltungen österreichischer E-Sport-Vereine (max. 16.000 € pro Verein) um die digitalen Kompetenzen zu stärken. Sie wird nicht aus dem Budget für Sport finanziert.

Zu den Fragen 3 und 4:

- *Wurde eine institutionalisierte Form der Zusammenarbeit zwischen organisiertem Sport und E-Sport (z. B. regelmäßige Dialogformate oder Kooperationen) etabliert?*
 - a) *Wenn ja, in welcher Form?*
 - b) *Wenn nein, warum nicht?*
- *Welche Schritte wurden zur politischen und administrativen Verankerung von E-Sport auf Bundesebene gesetzt (z. B. interministerielle Koordination)?*

Ein kontinuierlicher, ergebnisorientierter Dialog mit dem E-Sport Verband Österreich (ESVÖ) und der Sport Austria (BSO) sowie den Sportdachverbänden wird gepflegt. Die Zusammenarbeit bleibt bewusst flexibel, um eine offene Abstimmung zu ermöglichen, die den besonderen Anforderungen beider Bereiche gerecht wird.

Darüber hinaus erfolgt im Rahmen der jeweiligen Zuständigkeiten eine ressortübergreifende Abstimmung mit den betroffenen Bundesministerien. Dadurch wird eine ausgewogene Berücksichtigung aller relevanten Aspekte sowie eine Abgrenzung zur Förderung des auf physischer Aktivität beruhenden Sports gewährleistet.

Zu den Fragen 5 bis 7:

- *Welche Anpassungen im Veranstaltungs- und Arbeitsrecht wurden seitdem geprüft oder umgesetzt, um E-Sport rechtlich dem klassischen Sport anzunähern?*
- *Wurden Maßnahmen gesetzt, um E-Sport-Vereinen Rechtssicherheit hinsichtlich Gemeinnützigkeit zu geben?*
 - a) *Gibt es entsprechende Erlässe oder gesetzliche Klarstellungen?*
- *Wurden steuerliche Rahmenbedingungen (z.B. Pauschalierungen, Reiseaufwandsentschädigungen) für E-Sportler:innen angepasst oder erweitert?*

Die bestehenden veranstaltungs-, arbeits-, gemeinnützigkeits- und steuerrechtlichen Rahmenbedingungen wurden geprüft beziehungsweise im Rahmen der allgemeinen Verfahren etwa im Kontext der allgemeinen Sport- und Digitalisierungsförderung evaluiert. Die Rechtssicherheit für E-Sport-Vereine wird durch die etablierten Prüfverfahren der Finanzverwaltung nach den allgemeinen gemeinnützigkeitsrechtlichen Kriterien gewährleistet.

Eine formelle Annäherung an den klassischen Sport erfolgt nicht, um die Integrität des Sports als Bewegungssport zu erhalten.

Zu Frage 8:

- *Welche Initiativen wurden im Bereich Gesundheit, Prävention und Integrität im E-Sport gesetzt oder unterstützt?*

Im Bereich Gesundheit, Prävention und Integrität werden die Handlungsempfehlungen der Arbeitsgruppe in die breitere gesundheitspolitische Strategie eingebettet, mit klarem Fokus auf die Förderung ganzheitlicher Bewegung und die Vermeidung der mit sedentärer Bildschirmtätigkeit verbundenen gesundheitlichen Risiken.

Zu Frage 9:

- *Gibt es konkrete Programme oder Maßnahmen zur Förderung von Frauen und Diversität im E-Sport?*

Die Förderung von Frauen und Diversität erfolgt im Rahmen der allgemeinen sport- und digitalpolitischen Gleichstellungsinitiativen.

Zu Frage 10:

- *Welche regulatorischen Maßnahmen wurden im Bereich Lootboxen umgesetzt oder vorbereitet?*

Regulatorische Maßnahmen zu Lootboxen werden im Kontext der bestehenden Jugendschutz- und Glücksspielvorschriften kontinuierlich beobachtet und bei Bedarf angepasst.

Zu den Fragen 11, 12, 17 und 21:

- *Welche Rolle spielt E-Sport aktuell in der Sportstrategie der Bundesregierung?*
- *Gibt es eine explizite Berücksichtigung von E-Sport in sportpolitischen Leitlinien oder Strategiepapieren?*
 - a) *Wenn ja, in welcher Form?*
- *Gibt es Überlegungen, E-Sport stärker in bestehende Sportförderstrukturen zu integrieren?*
 - a) *Wenn ja, welche?*

Die Sportstrategie der Bundesregierung orientiert sich am Bundes-Sportförderungsgesetz 2017 (BSFG 2017). Eine stärkere Integration von E-Sport in bestehende Sportförderstrukturen wird laufend diskutiert. Eine solche Förderung würde jedoch den Zielen des BSFG 2017 widersprechen. Insbesondere wie aus § 2 Abs. 1 Z 9 BSFG hervorgeht ist das Ziel der Bundes-Sportförderung das Heranführen von mehr Menschen zu Bewegung und Sport zur Stärkung der Gesundheit. Auch in § 3 Z 1 BSFG wird Breitensport, der vorwiegend aus Freude an der Bewegung, der körperlichen Fitness oder aus gesundheitlichen Aspekten ausgeübt wird, definiert. Dies macht deutlich, dass die bestehenden Sportförderstrukturen ausschließlich auf physische Aktivität ausgerichtet sind.

Der ESVÖ als zentraler Betreiber der Szene akzeptiert diese klare Abgrenzung und nutzt stattdessen die bestehenden digitalen Förderinstrumente, wie zum Beispiel die FFG-E-Sport-Scheck-Initiative.

Die im Endbericht identifizierten Handlungsfelder werden weiterhin in enger Abstimmung mit den relevanten Stakeholdern und unter Berücksichtigung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse zu den gesundheitlichen Herausforderungen sedentärer Tätigkeiten behandelt. Die Vorgehensweise bleibt ganzheitlich und auf die langfristige Nachhaltigkeit der Förderung des auf physischer Aktivität beruhenden Sports ausgerichtet.

Zu den Fragen 15 und 16:

- *Welche finanziellen Mittel wurden in den letzten fünf Jahren für E-Sport-bezogene Projekte, Initiativen oder Förderungen bereitgestellt (bitte um jährliche Aufschlüsselung)?*

- *Welche Förderprogramme oder Calls im Bereich E-Sport sind aktuell geplant oder in Vorbereitung?*

Im Jahr 2024 wurden Mittel in Höhe von 450.000 € für E-Sport-bezogene Projekte österreichischer Vereine bereitgestellt (Förderung über die FFG im Rahmen der Digitalisierungsinitiative „E-Sport Scheck“).

Details dazu finden sich unter: BMF-Pressemeldung vom 2. Jänner 2024

<https://www.bmf.gv.at/presse/pressemeldungen/2024/jaenner/e-sport-foerderung.html>

sowie der vergangenen FFG-Ausschreibung <https://www.ffg.at/ausschreibung/e-sport-scheck> und der Sonderrichtlinie E-Sport-Förderung

https://www.bundeskanzleramt.gv.at/dam/jcr:d7f416a0-67a1-45d0-8c45-952f68ffe67b/SRL_eSport_v3_20241018-bf.pdf.

Aktuell sind keine spezifischen Fördercalls geplant. Etwaige Maßnahmen werden im Rahmen bestehender digitaler und sportübergreifender Programme geprüft.

Zu den Fragen 18 bis 20:

- *Welche Maßnahmen werden gesetzt, um die volkswirtschaftlichen Potenziale des E-Sports (z. B. Arbeitsplätze, Innovation, Veranstaltungswirtschaft) gezielt zu nutzen?*
- *Wie bewertet das Ministerium die zunehmende Integration von E-Sport in internationale Sportgroßveranstaltungen?*
- *Gibt es Bestrebungen, Österreich als Standort für internationale E-Sport-Events zu positionieren?*
 - a) *Wenn ja, welche konkreten Initiativen bestehen?*

Die volkswirtschaftlichen Potentiale des E-Sports werden im Kontext der Digital- und Innovationspolitik berücksichtigt, wobei auch die zunehmende Integration von E-Sport in internationale Sportgroßveranstaltungen aufmerksam beobachtet wird. Österreich positioniert sich als attraktiver Standort für innovative digitale Veranstaltungen. Konkrete Initiativen erfolgen im Rahmen der allgemeinen Sport- und Eventstrategie.

Andreas Babler, MSc

