

 Bundeskanzleramt

bundeskanzleramt.gv.at

Dr. Christian Stocker
Bundeskanzler

Herrn
Dr. Walter Rosenkranz
Präsident des Nationalrats
Parlament
1017 Wien

Geschäftszahl: 2026-0.441.260

Wien, am 21. Juli 2026

Sehr geehrter Herr Präsident,

die Abgeordneten zum Nationalrat Zorba, Kolleginnen und Kollegen haben am 21. Mai 2026 unter der Nr. **6097/J** eine schriftliche parlamentarische Anfrage betreffend „Digitale, wirtschafts- und innovationspolitische Maßnahmen im Bereich E-Sport in Österreich“ an mich gerichtet.

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

Zu Frage 1:

1. *Welche konkreten Maßnahmen wurden seit Vorlage des Abschlussberichts der E-Sport-Arbeitsgruppen im Zuständigkeitsbereich Ihres Ressorts gesetzt?*

Ich verweise auf die Beantwortung der parlamentarischen Anfrage Nr. 3625/J vom 9. Oktober 2025.

Zu den Fragen 2, 4 bis 16 und 18:

2. *Inwiefern wurden die im Bericht formulierten Empfehlungen mit Bezug zu Digitalisierung und Innovation aufgegriffen?*
4. *Welche Rolle spielt E-Sport in der Digitalisierungsstrategie der Bundesregierung?*

5. *In welcher Form berücksichtigt Ihr Ressort die wirtschaftspolitische Bedeutung von E-Sport bei geplanten Maßnahmen?*
6. *Welche Förderprogramme bestehen derzeit für Unternehmen im Bereich Gaming und E-Sport (z. B. Start-ups, Studios, Plattformen)?*
 - a. *Bitte um Aufschlüsselung nach Programmen und Fördervolumen.*
7. *Welche neuen Fördercalls oder Initiativen im Bereich E-Sport, Gaming oder verwandter digitaler Branchen sind geplant?*
8. *Gibt es spezifische Maßnahmen zur Unterstützung von österreichischen Start-ups im E-Sport- oder Gaming-Bereich?*
 - a. *Wenn ja, welche?*
9. *Welche Initiativen bestehen zur Förderung von Innovationen und neuen Geschäftsmodellen im Zusammenhang mit E-Sport?*
10. *Welche Rolle spielt die Kreativwirtschaft im Kontext von E-Sport in Ihren strategischen Überlegungen?*
11. *Wurden Maßnahmen gesetzt, um Österreich als Standort für internationale E-Sport-Events und digitale Wettbewerbe zu positionieren?*
12. *Der E-Sport soll eine breite Basis finden. Gibt es spezifische Initiativen zur Verbesserung der digitalen Infrastruktur im Hinblick auf Gaming und E-Sport?*
13. *Welche regulatorischen Überlegungen bestehen im Zusammenhang mit digitalen Geschäftsmodellen im E-Sport (z. B. Plattformökonomie, Monetarisierung)?*
14. *Welche Schritte wurden im Hinblick auf die Regulierung von Lootboxen oder vergleichbaren digitalen Mechanismen gesetzt oder geprüft?*
15. *Gibt es Überlegungen zu Transparenz- oder Kennzeichnungspflichten bei digitalen Inhalten im Gaming- und E-Sport-Bereich?*
16. *Welche Maßnahmen wurden gesetzt, um Konsument:innenschutz im digitalen Gaming-Umfeld zu stärken?*
17. *Welche Maßnahmen plant Ihr Ressort künftig, um die Potenziale des E-Sports in Österreich besser zu nutzen?*

Der E-Sport soll eine breite Palette von Kompetenzen fördern, die in der digitalen Welt immer wichtiger werden. E-Sport-Förderungen sollen daher die Schaffung und Weiterentwicklung von E-Sport-Angeboten mit Bezug zur digitalen Kompetenz, digitalen Infrastruktur und den Abbau von Barrieren für körperlich eingeschränkte Personen unterstützen.

Mit der E-Sport-Förderung von 2024 soll nicht nur der E-Sport in Österreich vorangebracht, sondern auch die Grundlage für die Entwicklung von digitalen Fähigkeiten und innovativem Denken gelegt werden.

Daher zielen Fördermaßnahmen darauf ab, die Professionalisierung von E-Sport-Angeboten voranzutreiben und Barrieren abzubauen. Dazu gehören die Schaffung von E-Sport-Räumen in Vereinen, Aus- und Fortbildungsmaßnahmen zur Erlangung von Digital- und Medienkompetenz sowie die Förderung der Barrierefreiheit für Menschen mit Behinderungen.

Eine Fortsetzung oder Neuauflage einer E-Sport-Förderung ist aktuell nicht vorgesehen.

Zu Frage 3:

3. *Gibt es eine ressortinterne oder ressortübergreifende Strategie zur Entwicklung des E-Sport- und Gaming-Sektors in Österreich?*
 - a. *Wenn ja, wie ist diese ausgestaltet?*

Seitens des Bundeskanzleramts wurden diesbezüglich keine Schritte unternommen.

Zu Frage 17:

17. *Welche volkswirtschaftlichen Effekte des E-Sports wurden seitens Ihres Ressorts analysiert oder erhoben?*

An dieser Stelle darf auf den dem Parlament übermittelten Ergebnisbericht der Arbeitsgruppe „E-Sport“, der unter https://www.parlament.gv.at/dokument/XXVII/III/651/imf-name_1446908.pdf öffentlich zugänglich ist, verwiesen werden. Seitens des Bundeskanzleramts wurden keine weiterführenden Analysen in Auftrag gegeben.

Dr. Christian Stocker

