
3625/J XXVIII. GP

Eingelangt am 09.10.2025

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

Anfrage

der Abgeordneten Süleyman Zorba, Freundinnen und Freunde
an den Bundeskanzler

betreffend Förderung von E-Sport

BEGRÜNDUNG

E-Sport hat sich in den letzten Jahren zu einem globalen Phänomen entwickelt und ist heute sowohl ein gesellschaftlicher als auch ein wirtschaftlicher Faktor. Millionen von Menschen verfolgen professionelle Wettkämpfe online und in großen Arenen, wodurch eine neue Form der Gemeinschaft und des kulturellen Austauschs entsteht.

Wirtschaftlich ist E-Sport längst ein bedeutender Markt: Sponsoring, Ticketverkäufe, Merchandising und Medienrechte generieren Milliardenumsätze weltweit. Zudem entstehen neue Berufsfelder, von professionellen Spieler:innen über Event-Organisator:innen bis zu Entwickler:innen und Analyst:innen. Länder, die E-Sport aktiv fördern, können von Innovation, Arbeitsplätzen und globaler Sichtbarkeit profitieren.

In Europa wird der E-Sport-Markt durch eine starke Gaming-Kultur und die zunehmende Verfügbarkeit von Hochgeschwindigkeits-Internetverbindungen angetrieben. Mit einer wachsenden Zahl von Spieler:innen, Teams und Turnieren erlebt E-Sport einen Popularitätsschub. Dieser Trend wird durch die zunehmende Zugänglichkeit von Gaming-Technologie, aber auch durch soziale Medien und Streaming-Plattformen angetrieben, die es dem Publikum erleichtern, sich mit ihren Lieblingsspieler:innen und -teams zu beschäftigen und ihnen zu folgen.

Der E-Sport-Markt in Europa wird für das Jahr 2025 auf etwa EUR 1,4 Mrd Umsatz geschätzt. Der Markt wächst weiterhin stark, getragen durch steigendes Zuschauerinteresse, Medienpräsenz, Sponsoring und die Nachfrage nach E-Sport-Ligainfrastruktur. Für 2029 werden ein Umsatz von EUR 1,8 Mrd und 165,8 Mio Nutzer:innen erwartet.¹

¹ <https://de.statista.com/outlook/amo/esports/europa?currency=EUR>

Um auf diesem Markt eine führende Rolle einnehmen zu können, ist es notwendig, ein vielfältiges und etabliertes E-Sport-Ökosystem mit großen Veranstaltungen, Förderung von E-Sport-Talenten und vor allem Ausbau der Infrastruktur zu ermöglichen.

Diesem Gedanken folgend wurde nach ersten Ankündigungen im Jänner 2024² und einigen Verzögerungen schließlich am 31. Oktober 2024 eine E-Sport-Förderung des Bundes gestartet.³

Im Fördertopf standen EUR 450.000 zur Verfügung. Die Förderung wird über die Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft (FFG) abgewickelt. Die förderfähigen Kosten umfassen Sach- und Materialkosten sowie Drittkosten, wobei die Gesamtkosten eines Projekts EUR 20.000 nicht überschreiten dürfen. Die Förderhöchstgrenze beträgt 80 % der Anschaffungskosten; also maximal EUR 16.000 pro Vorhaben. Die Fördermittel werden als nicht-rückzahlbarer Zuschuss gewährt und nach positiver Prüfung eines Endberichts ex-post ausbezahlt. Erklärtes Ziel: Durch die Förderung „soll Österreich im E-Sport-Bereich national und international an Sichtbarkeit gewinnen und die Professionalisierung der Disziplin gestärkt werden“.

Der Einreichzeitraum für die Förderung endete am 31.12.2024.⁴ Der frühestmögliche Projektstart war der Tag der Einreichung des Förderungsansuchens. Der spätestmögliche Projektstart war der 01.04.2025. Der Förderungszeitraum betrug 12 Monate ab Projektstart. Innerhalb des Förderungszeitraums mussten alle geförderten Leistungen umgesetzt sein.

Die unterfertigenden Abgeordneten stellen daher folgende

ANFRAGE

- 1) Wie viele Einreichungen für Förderungsansuchen gab es im Rahmen der E-Sport-Förderung?
- 2) Für wie viele Projekte gab es eine Förderzusage?
- 3) Wie viele der Projekte, für die es eine Förderzusage gab, wurden inzwischen finalisiert / abgerechnet?
- 4) Wie viele der Projekte, für die es eine Förderzusage gab, wurden noch nicht finalisiert / abgerechnet?
- 5) Wie hoch waren die bereits erfolgten Auszahlungen im Rahmen der abgerechneten Förderungen?
- 6) Welcher maximale Förderbetrag ist noch für die noch nicht abgerechneten Projekte zu erwarten?
- 7) Wird der Fördertopf von EUR 450.000 komplett ausgeschöpft werden?

² <https://www.bmf.gv.at/presse/pressemitteilungen/2024/jaenner/e-sport-foerderung.html>

³ <https://www.bundestkanzleramt.gv.at/bundestkanzleramt/nachrichten-der-bundesregierung/2024/10/neue-foerderung-f%C3%BCr-e-sport-vereine.html>

⁴ <https://www.ffg.at/ausschreibung/e-sport-scheck>

- 8) Ist eine Neuauflage der Förderung geplant?
 - a. Wenn ja, in welchem Umfang und welcher Form?
 - b. Wenn nein, warum nicht?
- 9) Ist eine andere Art der Förderung von E-Sport geplant?
 - a. Wenn ja, welche Überlegungen oder konkreten Pläne gibt es?
 - b. Wenn nein, warum nicht?