

---

**6097/J XXVIII. GP**

---

**Eingelangt am 21.05.2026**

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

## **Anfrage**

der Abgeordneten Süleyman Zorba, Agnes-Sirkka Prammer, Freundinnen und Freunde

an den Bundeskanzler

betreffend Digitale, wirtschafts- und innovationspolitische Maßnahmen im Bereich E-Sport in Österreich

### ***BEGRÜNDUNG***

Vor rund fünf Jahren wurde ein umfassender Abschlussbericht mehrerer interdisziplinärer Arbeitsgruppen zum Thema E-Sport in Österreich vorgelegt. Dieser enthält zahlreiche Empfehlungen, die nicht nur sportpolitische, sondern insbesondere auch digital- und wirtschaftspolitische Aspekte betreffen. Dazu zählen unter anderem Fragen der Standortentwicklung, Innovationsförderung, digitaler Infrastruktur, regulatorischer Rahmenbedingungen sowie der wirtschaftlichen Potenziale einer wachsenden Branche.

E-Sport hat sich international zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor entwickelt, der Schnittstellen zu digitalen Technologien, Kreativwirtschaft, Medien, Eventmanagement und Tourismus aufweist. Gleichzeitig eröffnet der Bereich Chancen für Innovation, neue Geschäftsmodelle und die Stärkung des digitalen Standorts. Österreich verfügt hier grundsätzlich über gute Voraussetzungen, jedoch ist bislang unklar, inwieweit diese Potenziale strategisch genutzt werden.

Zudem betreffen mehrere im Abschlussbericht behandelte Themen – etwa Lootboxen, Plattformökonomie, digitale Geschäftsmodelle oder die Förderung von Startups im Gaming- und E-Sport-Bereich – unmittelbar die Zuständigkeiten des Digitalisierungsressorts.

Vor diesem Hintergrund ist von besonderem Interesse, welche Maßnahmen seitens der Bundesregierung gesetzt wurden, um E-Sport als Teil der digitalen und wirtschaftlichen Entwicklung Österreichs aktiv zu fördern und regulatorisch sinnvoll zu begleiten.

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

Die unterfertigenden Abgeordneten stellen daher folgende

## **ANFRAGE**

1. Welche konkreten Maßnahmen wurden seit Vorlage des Abschlussberichts der E-Sport-Arbeitsgruppen im Zuständigkeitsbereich Ihres Ressorts gesetzt?
2. Inwiefern wurden die im Bericht formulierten Empfehlungen mit Bezug zu Digitalisierung und Innovation aufgegriffen?
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?
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. 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 volkswirtschaftlichen Effekte des E-Sports wurden seitens Ihres Ressorts analysiert oder erhoben?
18. Welche Maßnahmen plant Ihr Ressort künftig, um die Potenziale des E-Sports in Österreich besser zu nutzen?