

---

**6098/J XXVIII. GP**

---

**Eingelangt am 21.05.2026**

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

## **Anfrage**

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

an den Bundesminister für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport

betreffend Strategische Verankerung von E-Sport in der österreichischen Sportpolitik

### ***BEGRÜNDUNG***

Im Zuge eines breit angelegten Prozesses wurde vor rund fünf Jahren eine interdisziplinäre Arbeitsgruppe eingerichtet, um die sportpolitischen, rechtlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen für E-Sport in Österreich zu analysieren und konkrete Handlungsempfehlungen zu erarbeiten. Der daraus hervorgegangene Endbericht umfasste sieben thematische Untergruppen (u. a. Jugendschutz, Arbeitsrecht, Gemeinnützigkeit, Gesundheit, Gender sowie Glücksspiel/Lootboxen) und formulierte zahlreiche Empfehlungen zur strukturellen Integration und Weiterentwicklung des E-Sports.

Trotz der klar aufgezeigten Potenziale – sowohl im Hinblick auf gesellschaftliche Teilhabe, Jugendkultur und Digitalisierung als auch auf wirtschaftliche Effekte – ist seither nur begrenzt nachvollziehbar, welche Maßnahmen konkret umgesetzt wurden. Dies betrifft insbesondere die Frage der institutionellen Verankerung, die Förderung von Nachwuchsarbeit sowie die Entwicklung klarer regulatorischer Rahmenbedingungen.

E-Sport hat sich international dynamisch weiterentwickelt und ist zunehmend Bestandteil großer Sportveranstaltungen sowie ein relevanter Wirtschaftsfaktor. Vor diesem Hintergrund erscheint es notwendig zu klären, welche strategische Rolle E-Sport aktuell in der österreichischen Sportpolitik einnimmt und welche Schritte gesetzt werden, um den Anschluss an internationale Entwicklungen nicht zu verlieren.

Die unterfertigenden Abgeordneten stellen daher folgende

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

## **ANFRAGE**

1. Welche konkreten Maßnahmen wurden seit Vorlage des Abschlussberichts der E-Sport-Arbeitsgruppen gesetzt, um die darin enthaltenen Empfehlungen umzusetzen?
2. 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.)?
3. 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?
4. Welche Schritte wurden zur politischen und administrativen Verankerung von E-Sport auf Bundesebene gesetzt (z. B. interministerielle Koordination)?
5. Welche Anpassungen im Veranstaltungs- und Arbeitsrecht wurden seitdem geprüft oder umgesetzt, um E-Sport rechtlich dem klassischen Sport anzunähern?
6. Wurden Maßnahmen gesetzt, um E-Sport-Vereinen Rechtssicherheit hinsichtlich Gemeinnützigkeit zu geben?
  - a. Gibt es entsprechende Erlässe oder gesetzliche Klarstellungen?
7. Wurden steuerliche Rahmenbedingungen (z. B. Pauschalierungen, Reiseaufwandsentschädigungen) für E-Sportler:innen angepasst oder erweitert?
8. Welche Initiativen wurden im Bereich Gesundheit, Prävention und Integrität im E-Sport gesetzt oder unterstützt?
9. Gibt es konkrete Programme oder Maßnahmen zur Förderung von Frauen und Diversität im E-Sport?
10. Welche regulatorischen Maßnahmen wurden im Bereich Lootboxen umgesetzt oder vorbereitet?
11. Welche Rolle spielt E-Sport aktuell in der Sportstrategie der Bundesregierung?
12. Gibt es eine explizite Berücksichtigung von E-Sport in sportpolitischen Leitlinien oder Strategiepapieren?
  - a. Wenn ja, in welcher Form?
15. Welche finanziellen Mittel wurden in den letzten fünf Jahren für E-Sport-bezogene Projekte, Initiativen oder Förderungen bereitgestellt (bitte um jährliche Aufschlüsselung)?
16. Welche Förderprogramme oder Calls im Bereich E-Sport sind aktuell geplant oder in Vorbereitung?
17. Gibt es Überlegungen, E-Sport stärker in bestehende Sportförderstrukturen zu integrieren?
  - a. Wenn ja, welche?

18. Welche Maßnahmen werden gesetzt, um die volkswirtschaftlichen Potenziale des E-Sports (z. B. Arbeitsplätze, Innovation, Veranstaltungswirtschaft) gezielt zu nutzen?
19. Wie bewertet das Ministerium die zunehmende Integration von E-Sport in internationale Sportgroßveranstaltungen?
20. Gibt es Bestrebungen, Österreich als Standort für internationale E-Sport-Events zu positionieren?
  - a. Wenn ja, welche konkreten Initiativen bestehen?
21. Welche nächsten Schritte plant das Ministerium, um die im Abschlussbericht identifizierten Handlungsfelder weiter voranzutreiben?