

17.02

Abgeordnete Henrike Brandstötter (NEOS): Herr Präsident! Herr Vizekanzler! Kolleginnen und Kollegen! Mehr als die Hälfte der Österreicherinnen und Österreicher verbringt einmal pro Woche Zeit damit, zu zocken, zu gamen. Das ist die Pensionistin, die täglich Quizspiele auf ihrem Smartphone spielt; das ist der Angestellte, der in seiner Freizeit online Strategiespiele spielt; das sind junge Menschen, die am Wochenende Singspiele auf ihren Konsolen spielen; und das sind E-Sportlerinnen und E-Sportler, derer es in Österreich mittlerweile über 50 000 gibt, die Tendenz ist steigend.

Für die Boomer unter uns: E-Sport, das ist der sportliche Wettkampf bei Videospiele. Es gibt eigene Events dazu, eigene E-Ligen, bei denen auch Preisgelder gewonnen werden können. Übrigens hat sich die österreichische E-Bundesliga, bei der E-Sportler im Fußballspiel Fifa gegeneinander antreten, international einen Namen gemacht – wir sind also im Fußball im E-Sportbereich ganz schön erfolgreich.

Jetzt liegt es natürlich auf der Hand, dass dieser Erfolg einen guten Rechtsrahmen braucht, und dazu wurde ein Bericht erstellt, von dem heute schon die Rede war. Da sind viele gute Empfehlungen drinnen, aber: Es passiert wieder einmal nichts. Wir NEOS haben deshalb im Ausschuss einen Antrag eingebracht, um zumindest einige Punkte auf den Weg zu bringen, die dringend umgesetzt gehören, zum Beispiel die Abgrenzung des E-Sports vom Glücksspiel.

Es bedarf dringend einer rechtlichen Klarstellung, dass es eine deutliche Abgrenzung von Spielekonsolen zu Glücksspiel gibt. Es braucht eine Differenzierung, dass E-Sport-Disziplinen eben kein Glücksspiel sind. So würde eine entsprechende Änderung des Glücksspielgesetzes auch Veranstaltern bei dem doch sehr mühsamen Nachweis bei Turnieren, dass es sich dabei nicht um Glücksspielveranstaltungen handelt, helfen.

Es soll E-Sport-Vereinen auch möglich sein, einen Status der Gemeinnützigkeit zu erhalten, wenn sie die abgaben- und steuerrechtlich vorgeschriebenen Voraussetzungen dafür erfüllen.

Diese und viele weitere Punkte betrachten wir als dringlich. Sie wurden aber allesamt abgelehnt. Jetzt darf man sich natürlich nicht allzu viel Tatendrang erwarten – wir kennen das mittlerweile –, nichtsdestotrotz ist einfach nicht einzusehen, warum da nichts passiert. Das sind ja nicht einmal Punkte, bei denen es um Geld geht. Wir haben ja heute von Kollegen schon die Befürchtung gehört, dass der E-Sport dann auch an Fördertöpfe für den Sport kommen könnte und dass das dann insgesamt den

Förderkuchen verringern würde. Das ist aber nicht der Fall. Die Punkte, die wir aufgezählt haben, kosten kein Fördergeld.

Es ist einfach nicht verständlich, warum da nicht einfach etwas passiert. Diese Gamingindustrie – das muss man sich einmal vor Augen halten – ist ja auch Kreativwirtschaft! Daran hängen viele Jobs. Da entwickeln Menschen Spiele, da werden Turniere veranstaltet. Das ist nicht eine kleine nerdige Szene, sondern das ist in der Mitte der Gesellschaft, und deshalb braucht es auch diesen Respekt und die Ernsthaftigkeit, um die Anliegen ordentlich zu behandeln.

Wir wünschen uns also keine weiteren Arbeitskreise, wir wünschen uns nicht nur Rauch, sondern auch ein bisschen Feuer. Wir stehen für Gespräche bereit und hoffen, dass da endlich ein bisschen Tempo reinkommt – nicht nur in die Games selber, sondern auch bei den politischen Rahmenbedingungen! *(Beifall bei den NEOS.)*

17.05

Präsident Mag. Wolfgang Sobotka: Zu Wort gemeldet ist Abgeordnete Becher. – Bitte.