

17.09

Abgeordnete Eva-Maria Himmelbauer, BSc (ÖVP): Sehr geehrter Herr Präsident! Herr Vizekanzler! Werte Kolleginnen und Kollegen! Liebe Zuhörerinnen und Zuhörer! Im Dezember 2020 hat dieses Parlament einen Entschließungsantrag verabschiedet, nachdem der österreichische E-Sport-Verband an viele von uns herangetreten ist, um um Lösungen für professionelle E-Sportlerinnen und -Sportler und für die E-Sport-Landschaft im Generellen zu bitten.

Nicht nur einmal habe ich seither gehört, wenn es um Gaming, E-Sport oder Ähnliches geht, dass die Kinder doch lieber an die frische Luft gehen sollten, anstatt den ganzen Tag vor dem Computer zu sitzen. Darum solle sich die Politik kümmern! – Sicherlich, es ist auch mein Anliegen, dass Kinder und Jugendliche ein sehr abwechslungsreiches Freizeitangebot nutzen können – wie so oft bestimmt die Menge das Gift. Aber verkennen wir nicht auch die Lebensrealität junger Menschen? Verkennen wir nicht auch die Potenziale und die Möglichkeiten, die hinter dem Gamingbereich stecken? – Gaming ist bereits ein Massenphänomen, 5,3 Millionen Österreicher spielen und die meisten davon regelmäßig.

Auch Kollegin Brandstötter hat es gesagt: Stehen wir diesen Menschen mit Respekt gegenüber! Über 90 Betriebe in Österreich sind im Spielebereich angesiedelt, produzieren Spiele und haben zumindest 2020 einen Jahresumsatz von 24 Millionen Euro gehabt; das ist eine ganze Menge. Reden wir Gaming nicht schlecht, denn spielen kann auch vieles fördern, wie etwa logisches, kreatives Denken – nehmen wir beispielsweise Minecraft: Kooperationsfähigkeit, wenn man im Multiplayerbereich ist, Spracherwerb, weil vieles auf Englisch stattfindet, aber auch Wissensvermittlung! Nicht umsonst setzen wir auch im schulischen Bereich auf Gamification, Lernapps, die mit Motivation, mit spielerischen Elementen ausgestattet sind, um da zu fördern. Spielen ist also legitim, sei es auch nur für das Abschalten und ein bisschen Entspannung.

Gerade deswegen ist es so wichtig, dass wir uns mit diesem Thema beschäftigen. Es gibt viele, die spielen, und es gibt auch viele, die sich professionell in diesem Bereich betätigen wollen und sehr erfolgreich betätigen. Das sind Jugendliche, das sind Frauen und Männer, die regelmäßig im Einzel- oder im Teambewerb trainieren, die sich an Wettbewerben beteiligen, die hoffentlich auch professionell erfolgreich sein können und sogar Preisgelder erzielen. Diese brauchen Rahmenbedingungen. Ich möchte daher ganz herzlich jenen Danke sagen, die sich in den letzten Wochen und Monaten aktiv beteiligt haben, um Lösungsansätze für diesen Bereich zu erarbeiten, also den

Vertreterinnen und Vertretern des E-Sport-Bereichs genauso auch wie jenen aus den Ministerien.

Da Kollegin Steger vorhin gesagt hat, das müsse aus dem Sportbereich herauskommen: Die Sport Austria war durch verschiedene Personen eingebunden, um genau da die Gegensätze aufzuzeigen und die Diskussion zu starten. Wir reden heute nicht darüber, ob E-Sport Sport ist, das wäre endlos, aber wir wollen Lösungen finden, sei es beim Jugendschutz, beim Arbeitsrecht, bei der Gemeinnützigkeit, bei den steuerlichen Themen, bei Wetten, bei Glücksspielen, bei Lootboxen et cetera.

Wir haben hiermit die erste Grundlage, um weiterzuarbeiten. Also ein herzliches Dankeschön an alle, die sich da beteiligt haben. Mein Appell: Arbeiten wir fleißig weiter, um die Lösungsansätze umzusetzen! – Danke. *(Beifall bei der ÖVP und bei Abgeordneten der Grünen.)*

17.12

Präsident Mag. Wolfgang Sobotka: Zu Wort gemeldet ist Abgeordneter Lindinger. – Bitte.