

SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAÅD

Från Riksdagsförvaltningen
2021-10-29
Besvaras senast
2021-11-10 kl. 12.00

Till kultur- och demokratiminister Amanda Lind (MP)

2021/22:308 Den svenska gamingboomen

Den svenska dataspelsindustrin ökade rejält under 2020 och ökade intäkterna med 41 procent till 34,7 miljarder kronor. Den svenska spelbranschen är därmed betydligt större än exempelvis exporten av lastbilar. ”Få branscher i Sverige har gått från 1 till 35 miljarder på ett decennium.” (Per Strömbäck, talesperson för Dataspelsbranschen, 2021).

E-sporten har satt Sverige på kartan och bidrar med allt från arbetstillfällen till skatteintäkter men betraktas trots detta inte som en formell kulturform, till skillnad från exempelvis film och musik. När e-sporten inte erkänns som en officiell idrott och kulturform innebär detta ett stort antal problem och utmaningar, vilket riskerar att leda till att Sverige tappar sin ledande position på området.

Vi har i Sverige inte bara en motsvarighet till Zlatan inom e-sport utan ett flertal. Detta har delvis även att göra med vår väl utbyggda infrastruktur inom bredband och fiber. I andra delar av världen är tillgången till snabbt bredband sämre, och tack vare förutsättningarna här är Sverige ett av de absolut största länderna i världen inom e-sport och producerar en stor andel elitspelare till flera av de största spelen.

Genom att klassa e-sport som en officiell sport som även inkluderas i kulturbegreppet kommer många av de hinder som i dag föreligger att lösas sig per automatik. Bidrag kan då sökas av lokala e-sportföreningar för att de ska kunna bedriva sin verksamhet på samma villkor som den lokala schackklubben. Spel och dobbel inom e-sport skulle kontrolleras i samma utsträckning som spel på fotboll och hockey, stora svenska e-sportevent kan lättare ta emot utländska tävlande som inte blir beroende av ett turist- eller arbetsvisum för att kunna delta och så vidare.

Med anledning av ovanstående önskar jag fråga kultur- och demokratiminister Amanda Lind:

Avser ministern att omvärdera sitt tidigare ställningstagande att inte inkludera e-sport i kulturbegreppet eller erkänna e-sport som en officiell sport?

.....
Michael Rubbestad (SD)

Överlämnas enligt uppdrag

Lena Lindbäck