

Motion till riksdagen 2020/21:2930

av **Rickard Nordin (C)**

Utveckla e-sporten och spelandet i Sverige

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att e-sport ska få samma förutsättningar juridiskt som övrig sport och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge samma möjligheter för e-sportföreningar att söka stöd som övriga sportföreningar har via Riksidrottsförbundet och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att spel ska anses vara en kulturform och att kulturbegreppet bör breddas för att inkludera spel och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att Kulturrådet ska få ett utökat uppdrag för att kunna främja spelkulturen enligt nuvarande direktiv och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge ett uppdrag till Migrationsverket att se över sina regler så att e-sportare räknas som andra atleter vid ansökan om visum och tillkännager detta för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att tillåta e-sport som inriktning på gymnasieutbildning, likt andra specialgymnasier och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att klargöra möjligheten att betala ut prispengar i e-sport och förströelsespel som är baserade på skicklighet och tillkännager detta för regeringen.
8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ta vara på kompetensen i spelbranschen och överföra den till andra sektorer i samhället och tillkännager detta för regeringen.
9. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att fokusera på jämställdhet inom e-sportvärlden och tillkännager detta för regeringen.
10. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utöka möjligheterna till validering av kompetens som erhålls via spelande och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

E-sport är den snabbast växande rörelsen vi har i Sverige. Rörelsen är mångfacetterad och består av människor av alla åldrar, nationaliteter och kön.

Det finns flera anledningar till att e sport bör likställas med annan sport. För det första fyller den många av de sociala funktioner som sporten också gör: E-sport är ett sätt för unga att träffas, lära sig samarbeta och utvecklas i grupp, lära sig laganda samt att arrangera och driva föreningsverksamhet. I och med att e-sport ofta drivs på gräsrotsnivå – spelarna är också coacher, föreningsledare och arrangörer – så är den e-sport som finns nu dessutom extra bra för att skapa civilt engagemang bland unga.

För det andra finns tillgänglighetsskälet: skador, funktionshinder och dåliga uppväxtför-hållanden håller många unga borta från de mer fysiskt krävande sporterna, och i nuläget finns ganska få sporter som de kan delta i fullt ut. E-sport är förhållandevis lättillgängligt och kräver inte en perfekt hälsa. Om vi kunde uppnå samma nivå av aktiva föreningsliv i E-sportsverige som i civilsamhället så vore det en ingång in i gemenskap och föreningsaktivitet för många unga som nu finner sig utestängda.

Slutligen kommer vi förstås till hälsoaspekten. Den stora majoriteten av sporter i Sverige är fysiskt krävande och medför fysisk träning, vilket är hälsosamt. Här kan man invända att e-sporten misslyckas, men det finns god evidens för att datorspel också medför andra hälsofördelar: förbättrat minne, kognitiv förmåga, förmåga att resonera samt perception och problemlösning. Precis som annan sport verkar många spel också hjälpa för avslappning och stressdämpning. Det finns också klara indikationer på att e-sport och datorspel kan hjälpa äldre att behålla mental klarhet längre.

Sammantaget delar e-sport karaktär och fördelar med många andra sporter och kanske viktigast av allt: En allt större mängd ungdomar och unga vuxna spelar – både privat och i grupp. Det vore galenskap att låta denna potential gå förlorad när vi istället kan stödja och uppmuntra att fler unga spelar i grupper och i de sociala sammanhang som uppstår när man deltar i e-sport i lag istället för att isolera sig ensam vid sin egen dator.

Numera disputerade idrottsvetaren Kalle Jonasson (f.d. Danielsson) vid Malmö högskola har gjort en studie som jämför e sport med traditionell sport utifrån den klassiska modell som brukar användas för att karakterisera modern sport. På punkt efter punkt kommer han fram till att e sport i mångt och mycket liknar annan sport. Studien har dessutom ett par år på nacken och resonemangen har stärkts ytterligare sedan dess.

Det är inte vår uppgift att göra skillnad på olika sporter, och därför behöver e-sporten likställas med andra sporter för att ha möjlighet att attrahera människor på likvärdiga villkor. Men oavsett om e-sporten ska likställas med andra sporter eller inte – diskussionen fastnar ofta i semantiska diskussioner – så finns det goda poänger med att verksamheten ska kunna söka stöd på samma villkor som de sporter och förbund som finns inom Riksidrottsförbundet. Idag går e sportrörelsen runt på sponsorpengar enbart. Det öppnar upp för problem när det enbart är resultat som räknas, och arbete med värdegrund och samhällsengagemang kommer i andra hand.

Samtidigt som debatten om vad som ska klassas som sport och inte när det gäller e-sport finns samma diskussion kring det bredare begreppet ”spelade” och kultur. Diskussionen om vad som är kultur och inte är ständigt pågående och långt ifrån tydlig. Att förklara begreppet kultur är en svår, nästintill omöjlig, uppgift eftersom det finns flera olika förklaringar som ändå på olika sätt hänger samman med varandra. Det vi dock vet är hur stora positiva effekter som har utkommit av kulturen och vilken positiv

inverkan den har på oss som människor. Kultur är något som vi vill bevara och visa för nästkommande generationer och fortsätta att glädjas utav. Det kan handla om musik, konst, arkitektur, kläder, religion, ritualer, lekar, sägner, litteratur m.fl. Den här motionen handlar inte om varför någonting annat inte är kultur, utan den handlar om varför just spel är kultur och en kulturform som är värd att bevara, utveckla och sprida.

Digitalt och analogt spelande är idag en av Sveriges mest populära fritidssysselsättningar, framförallt bland unga. Vi har spelat brädspel och olika former av analoga spel i tusentals år, och idag spelar dessutom runt 80 % av Sveriges befolkning digitala spel i någon form. Spelande benämns som en kulturutövning i statistiken när bl.a. SCB, Myndigheten för kulturanalys och SOM-institutet undersöker svenskarnas kulturvanor. Det är för dem och för de flesta svenskar en självklarhet att spelande i olika former kan betraktas som en kulturutövning i samma kategori som konst, musik och film. Det talas om det svenska spelundret, och fantastiska spel som Battlefield, Minecraft och Candy Crush Saga är bara några av de internationellt framgångsrika spel som har sin hemvist i Sverige. Det råder ingen tvekan om att den svenska spelindustrin är en stark kraft som både bidrar till att sätta Sverige på kartan, bidrar till att skapa nya arbetstillfällen och bidrar med nya skatteintäkter. Till skillnad från exempelvis film och musik så betraktas formellt dock inte spel som en kulturform i statens mening för tillfället. Detta innebär ett antal problem och utmaningar.

När spelen hamnar utanför kulturbegreppet och förminskas till att vara ren underhållning utan konstnärligt värde så blir det en självuppfyllande profetia. Spelbranschen styrs då av marknaden snarare än av kreatörens vision och därmed får det kommersiella värdet större vikt än det konstnärliga värdet. Kulturen måste få ha ett eget värde, den ska inte behöva motivera sin existens genom att vara nyttig ekonomiskt, hälsomässigt eller på något annat sätt. Film och musik har möjlighet att både verka på en marknad och producera storslagna verk som sprids till en stor publik samtidigt som det också finns statligt stöd för smalare uttryck som inte har samma kommersiella värden. Detta stöd saknas för spelen och därmed blir det otroligt svårt att utveckla spel utan en kommersiell baktanke. Vidare innebär spelens icke-status att de hamnar utanför samtliga regionala kulturplaner och istället måste skohornas in på undantag.

Jag föreslår en modern och utökad syn på kulturbegreppet och att spel ska inkluderas i detta. I Norge ligger spelkulturen under Kulturdepartementet, och vi borde lära oss av vår nordiska granne om vi vill ta tillvara det svenska spelundret, som vi gjorde med den svenska musikexporten på 70- och 80-talen. På det sättet kommer fler aktörer och personer att få möjlighet att ta del av, skapa och sprida spelkulturen. I Sverige är det Kulturrådet, en myndighet under Kulturdepartementet, som fördelar statens bidrag till kulturen och som formellt bestämmer vad som är kultur och inte. Det är de som är ansvariga för att de nationella kulturpolitiska målen ska uppfyllas. Jag menar att både digitalt och analogt spelande passar väl in i de målen och ger stöd till förslaget att bredda och utveckla kulturbegreppet.

Spel är redan etablerat som kultur i många människors medvetande, det finns en stark kreativ näring som ständigt utvecklas och ekonomiska incitament att bredda kulturbegreppet. Det är dags att uppdatera kulturbegreppet och därigenom ta ett stort kliv på vägen för att uppfylla både de nationella målen och kulturpolitiken.

Det finns också fler aspekter av problematiken samt en gammaldags lagstiftning. Stora e-sportstjärnor från andra länder har ibland svårt att få visum till Sverige på grund av ett gammaldags synsätt och förlegade regler. Flera av de största tävlingarna i världen går av stapeln i Sverige, och vi har bland världens bästa lag i flera grenar. Att atleter

som ska delta i DN-galan eller en fotbollslandskamp inte skulle få inresetillstånd för att kunna resa till Sverige är en löjeväckande tanke, ändå är det precis det som sker när personer från andra länder vill komma och delta i e-sportens stora tävlingar på exempelvis Dreamhack.

Det är också på sin plats att påpeka att e-sport och icke-e-sport idag blir mer och mer sammanblandat, t ex med de elektroniska tavlor man idag använder inom pistolskyttet. Är det då en e-sport eller en ordinarie sport? Man kan ju faktiskt till och med fråga sig om dessa tavelssystem skall regleras inom dagens lagstiftning? Gråzonerna bara växer allt mer, och det är därför rimligt att se över dagens lagstiftning och inkludera e-sporten.

Det finns också en gammaldags syn på vilka sporter och specialinriktningar som får starta gymnasieutbildningar. Idag finns flera e-sportgymnasier som utökad kurs, eftersom det inte är tillåtet att starta e-sportgymnasier på samma villkor som andra gymnasier. E-sporten har minst lika goda förutsättningar för professionellt utövande som många andra utbildningar som idag får startas. Det är fullt rimligt att ge möjligheter att på allvar starta e-sportgymnasier. Det ger också möjligheter att ytterligare fokusera på ledarskap, uppförande på nätet samt vikten av kost och motion för att prestera på högsta nivå.

Det finns också ett problem där både e-sport och förströelsespel baserade på skicklighet, exempelvis flipperspel, hamnar i en gråzon. Det handlar om möjligheten att betala ut prispengar till deltagare i ett evenemang. Eftersom båda typerna av spel hamnar under lotterilagen finns det risk att de klassas som lyckobaserade och inte skicklighetsbaserade och att det att betala ut prispengar till de som är framgångsrika i tävlingar därmed skulle vara olagligt. Den som sett resultatlistan i flipperspels-SM eller i e-sportevenemang vet att ingetdera handlar om tur. Det är därför viktigt att regeringen klagör att dessa spel ska ha möjlighet att betala ut prispengar. Vissa gör det redan idag, eftersom någon rättslig prövning inte skett, men vid frågor till Lotteriinspektionen har tveksamma svar erhållits. Det vore helt förödande om svenska e-sportevenemang, som är bland de största i världen, inte skulle få dela ut prispengar. Det är därför mycket angeläget att regeringen snarast återkommer med ett förtydligande av lagstiftningen på området.

Det som sker på nätet sker också i e-sportvärlden. Många gånger är attityder hårdare och samtalsklimatet råare. Det drabbar inte minst kvinnliga spelare som får utstå trakasserier från motspelare. Det är självklart helt oacceptabelt och något som samhället inte kan tolerera. Det är en självklarhet att inga skattepengar ska gå till arrangemang som inte jobbar aktivt för jämställdhet och har nolltolerans för trakasserier beroende på kön, eller annan diskrimineringsgrund. Dreamhack är på många sätt en föregångare i arbetet med attityder och har länge jobbat för ett mer inkluderande klimat i sina arrangemang. Rätt kanaliserat är e-sporten en enorm möjliggörare. E-sporten skapar stjärnor och förebilder. Personer som med rätt attityd och uppmuntran kan påverka hela generationer av unga människor och deras vanor på nätet. Det bör därför vara högprioriterat för regeringen att se över på vilka sätt som jämställdhet kan uppmuntras i samband med samhällets bidrag och insatser kring spelande.

E-sport och spelande följer givna mönster. Många gånger är det repetitiva moment som ska övas på och utföras till perfektion. Att bemästra de momenten ger belöningar av olika slag. För elitspelare är det ekonomiska belöningar, men för den stora massan handlar det snarare om belöningar inuti spelet som ger hjärnan belöning för att ha presterat.

Precis samma mekanismer kan användas i andra sektorer i samhället. Det finns mängder av arbetsuppgifter som är enkla och repetitiva. Med inslag av spelande hade dessa kunnat få en helt annan status, och arbetet hade kunnat bli mycket mer motiverande. Att använda så kallad "gameification" har därför enorm potential, både för att öka välbefinnande och produktivitet. Att utforska de möjligheterna ytterligare borde vara en given del av exempelvis industripolitiken. Vi har en världsledande spelindustri i Sverige och vi har spjutspetskompetens i många traditionella tillverkande industri-företag. Trots det korsbefruktas dessa sällan. Här har industripolitiken en tydlig uppgift i att utforska möjligheterna i att föra samman dessa branscher.

Det finns studier som visar att e-sportande och dataspelare personer presterar bättre på jobbet och utvecklar förmågor som samarbete och logiskt tänkande bättre än andra. Trots det är det svårt att få kunskaperna validerade och översatta till verkligheten på arbetsmarknaden. Det är ett reellt problem som skapar onödiga trösklar för bland annat unga att få sitt första jobb.

Rickard Nordin (C)