

SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAÅD

Från Riksdagsförvaltningen
2020-11-06
Besvaras senast
2020-11-18 kl. 12.00

Till kultur- och demokratiminister Amanda Lind (MP)

2020/21:364 E-sport som erkänd idrott och kulturform

E-sport (elektronisk sport) är ett samlingsbegrepp för spel och tävlingar som utförs på datorer, spelkonsoler, telefoner och surfplattor i en virtuell miljö där personerna spelar olika sorters digitala spel på egen hand, i lag eller mot varandra. Tävlingarna kan spelas via internet, lokala nätverk, LAN-träffar eller med spelare som samsas vid samma dator eller konsol.

80 procent av Sveriges befolkning spelar digitala spel i någon form, och e-sport omfattar så mycket mer än den stereotypa bilden av en ungdom framför en datorskärm. Candy Crush Saga, Wordfeud, Quizkampen och Angry Birds är e-sport på samma vis som exempelvis Counterstrike, Fortnite, Battlefield och Minecraft. Flera av dessa spel har Sverige som ursprungsland.

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.

Genom att man klassar e-sport som en officiell sport och även inkluderar den 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 dessa 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-sportsevent kan lättare ta emot utländska tävlande som inte blir beroende av ett turist- eller arbetsvisum för att kunna delta och så vidare. E-sport klassas i dag som en officiell sport i över 20 länder.

Med idrott avses en kroppslig aktivitet eller kroppslig träning som kan utföras på egen hand eller i större grupp. Med sport avses samma typ av aktivitet men med tillägg av tävlingsmomentet, det vill säga att man mäter sin prestation i förhållande till andra utövare. Schack och poker är två exempel på sporter där ansträngningen snarare är mental än fysisk. På samma vis är e-sporten en sådan typ av aktivitet som bygger på mental ansträngning, fokus och koncentration som i samband med tävling kan pågå i flera timmar. Precis som inom andra typer av idrotter finns inom e-sporten tränare, psykologer, fysioterapeuter, kostrådgivare med flera.

Länge har samhället sett på e-sporten utifrån en förlegad bild om en ung man intagandes läsk och chips i kombination med ett användande av en dator med ljud på en ohälsosamt hög volym. Trots att denna bild i dag är långt ifrån den verklighet som faktiskt råder lever bilden kvar, vilket i sin tur är en av anledningarna till motståndet mot att erkänna e-sport som en officiell sport och idrott.

Exempelvis är vikten av att äta rätt för att hålla blodsockernivån på en jämn nivå en grundsten för en professionell e-sportare. Gärna i kombination med kondition och styrketräning för att kroppsligt orka med längre spelsessioner.

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

Anser ministern att e-sport borde inkluderas i kulturbegreppet och erkännas som en officiell idrott i Sverige?

.....

Michael Rubbestad (SD)

Överlämnas enligt uppdrag

Johan Welander